PCGAME PARADE N. 55 - SETTEMBRE 1997 - L. 14.900
PC
GAME
PARADE
BROKEN SWORD II
LA PROFEZIA DEI MAYA
20
RECENSIONI
Lands of Lore II
il mito di ieri
acquista nuova vita
Constructor
crea la città
dei tuoi sogni
Starfleet Academy
al comando
dell'Enterprise
E inoltre: Ignition, iF22, Betrayal in Antara, Hardcore 4x4, Conquest Earth,
Tone Rebellion, X-Com 3, Fallout, TFX 3, Outpost 2, Total Annihilation e molto altro...

HEY, È LA TUA CITTÀ... PENSACI TU!

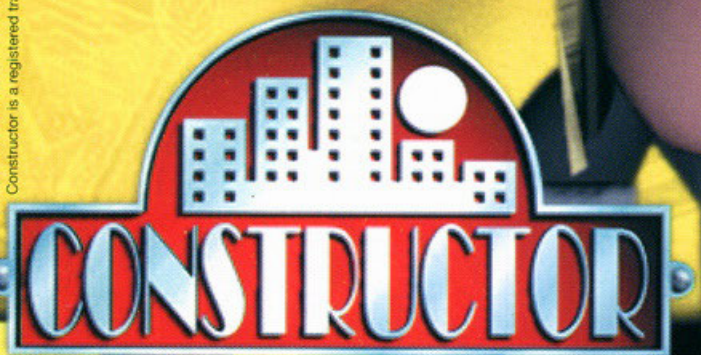
CONSTRUCTOR

Improvvisati imprenditore e costruisci il tuo impero letteralmente dalle fondamenta contendendoti l'area cittadina e avvalendoti di manodopera qualificata e non, come muratori, giardinieri, pagliacci e skin-heads, costruisci palazzi, giardini o case infestate o covi di delinquenti, oppure abbellisci le abitazioni con parchi, cancelli o statuette molto provocanti...
Tutto ciò avvalendoti della migliore grafica isometrica realizzabile in questo momento e di una giocabilità al di fuori del comune.

REQUISITI DI SISTEMA

- 486 DX2-66 MHz
- 4 MB di RAM
- CD ROM 2x
- Scheda video SVGA
- Scheda sonora SoundBlaster o 100% compatibile
- MS-DOS 5.0 o Windows® 95
- Tastiera e Mouse

CONSTRUCTOR

Acclaim entertainment, ltd. SYSTEM 3

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

PC CD-ROM

prezzo consigliato L. 89.000

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Afa e calura, dolce avventura

Eh già, voi in questo momento state andando a scuola, a lavoro, vi siete fatti le vostre belle vacanze e ora sani, riposati e abbronzati siete tornati tutti ai vostri compiti, più o meno ardui, più o meno stressanti. Le vacanze sono finite, e PC Game Parade torna nuovamente e (si spera) puntualmente in edicola. Inaspettatamente il mese di settembre si è rivelato incredibilmente proficuo: abbiamo dovuto tagliare via un sacco di articoli, questo a causa della solita "sfiga n.116" che a causa di meccanismi più o meno dipendenti dalla nostra volontà ci ha impedito di alzare il numero di pagine a 130, ma questa volta ragazzi ci siamo. Mai come ora sono convinto che entro breve potremo dare quella sferzata che da tanto tempo aspetto, forte del fatto che tutti voi, sebbene più lentamente rispetto a qualche mese fa, state diventando sempre più numerosi. In giro esistono un sacco di riviste, ma mai come in questo afoso luglio ho ricevuto e-mail e sentito voci che spronavano PC Game Parade ad andare avanti per la strada imboccata: come dimostrazione del fatto che neanche per settembre (pur lavorando d'estate) vogliamo fermarci è con molto piacere che vi presento uno dei numeri più ricchi degli ultimi mesi: Broken Sword 2 sembra essere uno dei concorrenti più agguerriti di Monkey 3 (sebbene il gioco della Revolution non sia prettamente demenziale), iF22 riesce a spodestare la concorrenza e prepara le acque, o meglio il cielo, a TFX 3, del quale troverete un WIP nelle pagine seguenti. Altra inaspettata sorpresa è poi Ignition, un arcade "alla Micromachines" che vi farà dimenticare la mezza delusione ottenuta con Speedster (recensito qualche mese fa) della Psygnosis. Che dire poi di 688? Nessuno in redazione si aspettava un altro "garantito" e invece l'Electronic Arts ha fatto il colpaccio da maestro... Non si può poi certo far finta di niente dopo aver visto la recensione di Lands of Lore 2, ma soprattutto dopo aver provato il titolo, che se da un'occhiata superficiale può sembrare appena discreto, dall'altra rivela dei tocchi di classe assolutamente eccezionali (avete mai pensato voi a fare un calco di alcune rune con una tavoletta di cera d'api!?!). Finalmente poi, per tutti i fan di Star Trek, ho finalmente ricevuto una copia funzionante di Starfleet Academy con la quale ho realizzato un succoso work in progress con annessa intervista. Se dovessi sbilanciarmi in giudizi avventati e se fossi un po' più carogna di quello che sono avrei fatto la recensione con la versione in mio possesso dandogli un voto con un 9 davanti e un bel numerino superiore al 3 dietro. Ma non è così, perché, per rispondere a chi ha scritto su it.comp.giochi che tutte le riviste di videogiochi usano demo per fare le loro recensioni io dico che non tutte le pagnotte sono fatte della stessa farina. Il mese prossimo, forse, riuscirò finalmente a proporvi quel famoso questionario che ci servirà per adattare la rivista alle nuove esigenze di tutti voi lettori (o almeno della maggior parte di essi): ormai è passato più di un anno di "nuova gestione" e i vostri gusti si sono affinati, probabilmente siete diventati più esigenti, magari vi va bene tutto così, ma purtroppo il dono dell'onniscienza non è una delle mie qualità (e anche se lo fosse, si perderebbe in mezzo ai miei innumerevoli difetti) e così vorrei spronarvi tutti a rispondere al questionario che stiamo preparando, è importante per la crescita di PC Game Parade, ed è molto importante anche per tutti voi, presi come singoli individui, o membri di un'immensa schiera di amici. Per tutti coloro che invece aspettano impazientemente di inserire il lettore nel CD preparatevi, il mese prossimo (sempre che Simula e Karim riescano a stare nei tempi, avvenimento più unico che raro), a una sorpresina... Non posso aggiungere altro. Questo mese vede anche l'ultima apparizione su queste pagine di Matteo Pavesi, uno della vecchia guardia di PC Game Parade che, ahimé, ha deciso di prendere il largo verso nuove terre del tutto inesplorate, ma questo lavoro è da sempre fatto di alti e bassi, di gente che va e che viene, siamo sempre noi alla fine che decidiamo, siamo comunque consapevoli delle scelte che giorno dopo giorno facciamo, siano esse rischiose o meno. Ma, comunque, mi sembra d'obbligo rispettare le scelte altrui al 100% augurando a Matteo tutta la buona fortuna che si merita e ringraziandolo per il supporto che ci ha fornito... come dire: lunga vita e prosperità...La mia mente a questo punto comincia a essere vuota, i deliri delle vacanze e la tremenda voglia di staccare la spina si stanno facendo incontrollabili, mi rendo conto che a voi questo potrebbe non interessare, ma come si suol dire "Meglio un uovo oggi che una gallina domani". Questa frase non ha senso con il resto del discorso? Ne siete sicuri? Esisterà davvero qualcosa sopra di noi, e se gli alieni ci invadessero domani potremmo ucciderli facendogli vedere l'ultima pubblicità del Magnum? E questa Europa Unita lo sarà veramente, e se sì per chi? Il mondo dei videogiocatori ne trarrà effettivamente vantaggio? Perché la regola dell'amico attende sempre in agguato, quando meno te l'aspetti? Perché il mondo è tondo e il Lele è creato a sua immagina e somiglianza? Log off...

Stefano "BDM" Petrullo
pcgame@mail.viva.it
bdm@galactica.it

sommario

WORK IN PROGRESS

TEST

H-LAB

DIRETTORE RESPONSABILE: Michele Maggi

ASSISTENTI AL DIRETTORE RESPONSABILE: Stefano "BDM" Petrullo (pcgame@contatto.it), Carlo "Air" Barone (air@bbs.infosquare.it)
REALIZZAZIONE CD-ROM: Karim De Martino
ART DIRECTOR: Emanuele Re
REALIZZAZIONE GRAFICA: Monica Paltrinieri, Stefania Paltrinieri.
HANNO COLLABORATO: Alessandro Debolezza, Stefano Gradi, Riccardo Landi, Matteo Pavesi, Andrea Simula, Diego Cossetta, Alberto Falchi, Davide Mascaretti, Andrea Romanazzi, Gianluca Tosca, Emanuele Scichilone, Alfredo Nardone, Karim De Martino, Mauro Ortolani, Roberto Lo Russo, Fabio Ferrario, Carlo Sambruna.
SERVIZI FOTOGRAFICI: Andrea Chelli
SEGRETARIA DI REDAZIONE: Maristella Boso
DIRETTORE COMMERCIALE: Giorgio Ruffoni
PUBBLICITA': Marco Fregonara, Ivan Guerci
Tel: 02-38010030 - Fax: 02-38010028
AGENZIA PER IL PIEMONTE: Franco Aluffi (T. 011/307217)
DISTRIBUZIONE: MEPE Messaggerie Periodici
Via Giulio Carcano, 32 - 20142 Milano
STAMPA: Litografica - Cuggiono

UFFICI COMMERCIALI:
Edizioni Trademedia S.r.l.
Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano
Tel: 02/38010030
Fax: 02-38010028

PC Game Parade è una testata della GR Edizioni Srl, registrata presso il Tribunale di Milano N° 509 del 14/9/92

Realizzazione: Edizioni Trademedia S.r.l.

Premio **"Ti smonto la portiera e te la sistemo in cinque secondi"**: Fabio "Ado" Ferrario

Premio **"Chiatta di latta"**: Stefano "Stephan" Gradi

Premio **"Non dormo da una settimana…"**: Carlo "Air" Barone

Premio **"Rubo il viaggio in Svezia al povero Air"**: Stefano "BDM" Petrullo

Premio **"È arrivato Starfleet Academy, il resto del mondo non esiste più"**: Stefano "BDM" Petrullo

Saluti e ringraziamenti per l'appoggio morale: Q-ZAR, Olga & Mafalda da Amburgo, Harp Strong (tipo di birra preferita dal BDM), Jo Ann e Andrea, Donatella, Monia from Banshee R.G., Kelly ("generosa" standista della Eidos), le "tasche laterali" dei pantaloni del Landi (utili per nascondere di tutto!!!), Dodge Neon (la macchina americana più pacco che sia possibile affittare in trasferta!), l'inaffondabile chiatta di Stefano Gradi.

Software Universe® — CONSOLLES department

PUNTO VENDITA	PUNTO VENDITA	PUNTO VENDITA	PUNTO VENDITA
MILANO	**GALLARATE-VA**	**BRESCIA**	**CREMONA**
via Lorenteggio 22 sotto i portici	C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37	via Mameli 24b - in centro città	corso Pietro Vacchelli 33
Tel.02/42.300.10	Tel.0331/77.96.20	NUOVA APERTURA	NUOVA APERTURA

MESE DELLE OFFERTE
TANTISSIMI TITOLI A PARTIRE DA L.19.900

EDUTAINMENT

SONO DISPONIBILI ENCICLOPEDIE MULTIMEDIALI
LIBRI INTERATTIVI EDUCATIVI PER BAMBINI E RAGAZZI
CORSI DI LINGUE - FAVOLE E PASSATEMPI PER TUTTI
VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

ADULTS CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

GAMES CD

Titolo	Prezzo
11th Hour	79.900
7th Guest	37.900
AH 64 D Longbow	49.900
ATF Adv.Tac.Fighter (Ita)	49.900
Bio Forge	49.900
Broken Sword (Ita)	94.900
Civilization II (Ita) + scenari	94.900
Comanche III	Telefonare
Conq.of the n.world (Ita)	49.900
Cyclemania (Ita)	49.900
Dark Forces	49.900
Darklight (Ita)	109.900
Day of Tentacle (Ita)	49.900
Deadlock	95.000
Descent 2	49.900
Diablo	84.900
Die Hard Trilogy (Ita)	99.900
Dig (Ita)	49.900
Doom II	49.900
Dragon Lore II (Ita)	109.900
Earth Siege 2	49.900
F1 G.P.	39.900
F1 G.P.2	89.900
F22 Lightning II	108.000
Fade to Black (Ita)	49.900

Titolo	Prezzo
Fallen Haven	94.900
Fifa 96 (Ita)	49.900
Fifa 97 (Ita)	79.900
Fifa Soccer	49.900
Formula Uno Psyg.	Telefonare
Full Trottle (Ita)	49.900
FX Fighter Turbo (Ita)	74.900
Gabriel Knight II (Ita)	124.900
Goblins 3 (Ita)	49.900

GAMES CD

Titolo	Prezzo
Grand Prix Manager	49.900
Grand Prix Manager II	94.900
Hardline	94.900
Hi Octane	29.900
Hind (Ita)	74.900
Inca	49.000
Inca II	39.900
Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)	49.900
Independance Day ID4 (Ita)	Telefonare
Kick Off 97	84.900

Titolo	Prezzo
Killing Time (Ita)	94.900
King Quest VII (Ita)	49.900
KKND (Ita)	79.900
L.A.Blaster (Ita)	49.900
Larry 7 (Ita)	94.900
Last Dynasty (Ita)	49.900
Lighthouse (Ita)	104.900
Little Big Adventure	49.900
Lost In Time 1+2	49.900
Lords of Midnight	49.900
Lords of the Realm 2 (Ita)	94.900
Magic Carpet II	99.900
Madden 97	99.900
Magic Carpet (Ita)	49.900
Magic Carpet II (Ita)	49.900
Magic the Gathering	94.900
Max (Ita)	94.900
Michael Jordan in Flight	49.900
MDK (Ita)	94.900
Monkey Island I or II (Ita)	49.900
Myst (Ita)	74.900
Nascar II (Ita)	94.900
NBA Live 95	49.900
NBA Live 96 (Ita)	49.900
NBA Live 97 (Ita)	telefonare

GAMES CD

Titolo	Prezzo
Need for Speed II (Ita)	99.900
NHL 97	99.900
Nirvana X Rom (Ita)	99.900
Olympic Games	49.900
Olympic Soccer	49.900
Pagan Ultima VIII	49.900
PGA Tour 96	49.900
Phantasmagoria (Ita)	129.900
Phantasmagoria II	99.900
Pod (Ita)	94.900
Power F1 (Ita)	84.900
Rally	49.900
Rama (Ita)	114.900
Rebel Assault - Ribassato!	37.800
Rebel Assault II (Ita)	49.900
Red Alert (Ita)	89.900
Riddle of Master Lu (Ita)	94.900
Ripper (Ita)	124.900
Road Rash (Ita)	49.900
Rugby World Cup 95	39.900
Rugby League 97	124.900
S.C.A.R.A.B. (Ita)	89.900
Sam & Max (Ita)	49.900
Screamer	39.900
Screamer II	69.900
Scudetto II (Ita)	74.900
Scudetto II (Ita) Upgr.	54.900
Sea Wolf (Ita)	49.900
Secret Weapon of Luftwaffe	37.900
Sensible World of Soccer 96/97	79.900
Silent Thunder	49.900
Strike Commander	49.900
Super Karts	49.900
Super Street Fighter II (Ita)	49.900
System Shock	49.900
Terminator Skynet	64.900
Theme Hospital (Ita)	99.900
Theme Park (Ita)	49.900
Tie Fighter Collector	49.900
Time Commando (Ita)	49.900
Tomb Raider	94.900
Top Gun (Ita)	49.900
Torin's Pasage(Ita)	49.900
U.S.Navy Fight. Gold	49.900
Under a Killing Moon (Ita)	59.900
Virtual Chess (Ita)	49.900
War Craft 2 (Ita)	94.900
Wing Commander III	49.900
Wings of Glory	29.900
Woodruff (Ita)	49.900
X Wing Enhanced	49.900
X Wing Vs. Tie Fighter	Telefonare

Tel. 02 - 42 300 10

Sei un rivenditore?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio **Software Universe®**?
- Vuoi diventare un **Consolles Departement® Point?**

telefona 02-42.22.684!

La trasformazione è fatta!

la nuova dimensione del tuo negozio è:

CONSOLLES department

INTERNET ITALIA ON LINE
Abbonam. annuo con casella postale E-Mail
L. 199.000
IVA INCLUSA

QUI PUOI USARE

PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLLES DEPARTMENT® **DICONO NO** ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, **DIGLI DI SMETTERE!**

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/48.3000.72

Un altro anno ricomincia

Un anno di scuola, di studio, di compiti a casa. Un anno di lavoro, di responsabilità e pause pranzo. Un anno di nulla, di noia e di indecisione. Un anno di felicità, di crescita e nuove conoscenze.
Diciamo la verità: gli anni non iniziano a gennaio, ma a settembre. La nostra società vive in funzione degli anni scolastici non degli anni solari e per molti questo mese, oltre che la fine delle vacanze, sarà anche l'inizio di qualche cosa di nuovo. Io stesso fino a ieri me ne stavo pancia al sole e ora sono qui davanti a un monitor. Ormai è più di un anno che curo questa rubrica e certamente qualche cosa è cambiata. Non sono io a dover giudicare se in meglio o in peggio, certamente le lettere sono di più e sono diverse, più impegnate, più dirette, più vere. Vi ho detto mille volte che per essere pubblicati non serve sparare cretinate o raccontare barzellette come succede su altre riviste. Io vi voglio come siete, seri o divertenti a seconda dei vostri stati d'animo, proprio come me e come tutte le persone che lavorano a PCGP. Questa rubrica è la vostra voce e ultimamente si sta facendo sentire parecchio. Continuate così!

A CURA DI KARIM DE MARTINO (KARIM@BBS.INFOSQUARE.IT)

Monetine? Sì, grazie.

Ciriciao Karim, sono Mad Saiyajin! Come butta in reda? Ho la soluzione per il problema "distributore di lattine"!
Basta comprare un bel aggeggio "scambiamonete" (tipo quelli dei supermercati) il quale dovrebbe scambiare la quantità di soldi inserita in banconote con varie monetine da 100, 200 e 500 lire!
Una posizione strategica sarebbe metterlo davanti al distributore di lattine!
Sono intelligente eh...
Ti scrivo anche per farti alcune domande:
1) Ho sentito dire che senza una 3Dfx è meglio dimenticare Formula 1? È vero?
2) Allora come mai dietro la scatola del gioco, c'è scritto che è ottimizzato anche per la Matrox Mystique da 4 MB (la mia scheda video)?
3) Cosa ne pensi dello ZIP di Iomega?
4) Quando sostituirai Mod4Win dal "ciddì" per sostituirlo con un nuovo player?
5) Ogni tanto potresti inserire sul CD immagini riguardanti manga giapponesi? Penso che altri lettori sarebbero d'accordo!
Ciao, continua così che, come tutta la redazione, sei mega!

Mad Saiyajin <pcandi@tin.it>

Caro Mad,
devo dire che la tua idea per risolvere il problema del distributore è senza dubbio geniale, peccato però che anche un cambiamonete ha un numero limitato di monetine al suo interno e non è in grado di fabbricarle. Quindi, anche in questo caso, nel giro di qualche giorno saremmo riusciti a svuotarlo e il problema si sarebbe riproposto! Ti ringrazio in ogni caso per l'interessamento e rispondo alle tue domande:
1) Decisamente sì, se non possiedi una scheda 3Dfx puoi scordarti sia F1 che WipeOut 2097!
2) Il fatto che il gioco sia ottimizzato ti garantisce che "giri" in modo migliore che con una scheda video normale, ma certamente non siamo ai livelli della 3Dfx.
3) In redazione oramai lo usano un po' tutti, è comodo se devi trasferire grosse quantità di dati, se devi passare dei programmi a dei tuoi amici o cose di questo tipo. Se invece sei l'unico ad averlo allora non ti serve a nulla se non ad archiviare un po' di materiale su floppy.
4) Questo non devi dirlo a me, ma a Stefano Gradi che è unico e solo detentore della rubrica musicale, comunque vedremo che cosa si può fare.
5) L'idea di inserire nel CD immagini che non abbiano a che fare solo con i videogiochi è sicuramente originale e già da questo numero dovresti trovare qualche cosa tra i fondini e i temi del desktop.

Il pescione ha abboccato

Ciao mitico Karim, come va? spero che tu e gli altri della vulcanica redazione di PCGP non dobbiate più litigarvi le monetine per un bibita fresca! In ogni caso spero che possa consolarti che le previsioni future parlano di un calo di questa opprimente calura.
Rinnovo gli ormai obbligatori complimenti per quella che a mio modesto giudizio è diventata la migliore delle riviste di questo campo (e a giudicare dal mio conto in banca ne leggo molte!). Anche se ormai ti sarai abituato ai complimenti ti assicuro che per PCGP li faccio di cuore.
Volevo inoltre ringraziare per i suggerimenti che nel numero di giugno hai dato per correggere i difetti della Matrox Mystique, ma a tal proposito aggiungo che per modificare il bios non è affatto necessario modificare la posizione dei ponticelli: lanciando il comando UPDBIOS da DOS il programma lo sostituisce automaticamente.
Poi vorrei dirti che sempre nello stesso numero hai dato l'indirizzo di un sito Internet in cui è ancora possibile reperire le patch per rendere più sexy la grande Lara di Tomb Raider (se è possibile!): beh, all'indirizzo che avevi pubblicato (www.pesce_d'aprile.com) non ho trovato niente. Anzi il mio browser non trova proprio la pagina. Karim dimmi per favore che c'era un errore di stampa, perché Lara in versione sexy proprio non me la vorrei perdere!
Qualche nota dolente (siete voi che incoraggiate noi lettori a farle, perciò non ti arrabbiare!):
- mi vedo costretto a dire un'altra volta (ormai lo avrò letto mille volte nella posta di PCGP) che in qualche caso lo sfondo scelto per la pagina impedisce un lettura spedita (anzi, prova a leggere l'articolo a pag. 110 di giugno, c'è da cavarsi gli occhi!); comunque ho notato gli sforzi che fate ogni volta (addirittura ho visto che a volte cambiate il colore delle parole da nero a bianco nella stessa frase se lo sfondo è troppo scuro); malgrado il rimprovero mi piace l'idea di usare sfondi colorati per le pagine nonostante a volte crei non pochi disagi a noi lettori incalliti che non vogliamo perderci neppure una virgola;
- ti faccio notare che spesso le didascalie sotto le immagini sono mischiate fra loro all'interno della stessa recensione e non corrispondono all'immagine a cui sono abbinate (errorino che nello scorso numero ho notato di frequente); forse non è così grave, ma dài una tiratina d'orecchie da parte mia a chi vi impagina il giornale! (questa volta il buon Lele non c'entra nulla, la colpa è solo mia e di Carletto. Chiediamo scusa in ginocchio sui ceci... NdBDM) (e vi assicuro che fanno male! NdCarlo).
Finite le lamentele ti saluto esortando te e il resto della redazione a continuare così nel vostro lavoro perché ormai la concorrenza non tiene più il vostro passo! Migliorate sempre ogni nuova uscita!

Andrea Casolino, Bologna

Carissimo Andrea,
mi fa molto piacere sapere che te e almeno un'altra buona parte dei nostri lettori siete caduti nel mio scherzo del patch di Tomb Raider!
Già il mese scorso credevo che la beffa fosse evidente tant'è che ci ho scherzato ulteriormente sopra pubblicando quell'indirizzo Internet assolutamente falso (e anche impossibile, visto che contiene un apostrofo!). Insomma, avete abboccato per bene, oltre ogni aspettativa. Non ve la prendete comunque, siamo dei burloni, ci facciamo scherzi di continuo anche tra di noi (io nascondo sempre l'apparecchio per i denti di Stefano Gradi dentro la tazza del WC per esempio!) e ogni tanto ci fa piacere coinvolgere anche i lettori in questi giochi.
Per quanto riguarda le critiche, hai ragione pressoché su tutto e comunque ho deciso di pubblicare la tua lettera in rappresentanza delle decine che arrivano ogni mese segnalandoci eventuali errori di questo tipo.
Grazie a tutti, ci fa veramente molto piacere sapere che siete sempre attenti e pronti alla critica, sono delle qualità che vanno lodate.
Questo, ovviamente, non salverà il nostro grafico Lele dall'ennesima punizione, questo mese volevamo spalmarlo completamente di miele e legarlo vicino a un formicaio di termiti assassine... purtroppo però non abbiamo trovato abbastanza miele per coprire quella superficie così mostruosamente estesa che è la sua pancia!
Vabbè troveremo qualche altra punizione, anzi, se avete qualche idea non esitate a farmela sapere.

La parola all'intenditore!

Ciao Karim,
finalmente sono contento per te! Sull'editoriale del numero di maggio c'è una bella tua foto con due a dir poco stupende donzelle a fianco. Adesso i tuoi colleghi non faranno più quelle sarcastiche battutine sui

tuoi due di picche ogni volta che ne capita l'occasione (non ti preoccupare... quelle ci sono sempre NdCarlo, Tosca e Nardone), anche perché quelle due ragazze di fianco a te sono molto più carine di quella vicino a Stefano Petrullo (l'eccezione che conferma la regola... NdBDM).

Marco

Grazie mille Marco, comunque i complimenti non li devi fare a me, ma a Paola & Chiara che sono belle e soprattutto brave! Siete stati veramente in tanti a notare quella foto e fare domande sul perché fosse lì. Beh, ho deciso di saziare la vostra curiosità: quella foto è stata scattata al compleanno di Paola lo scorso marzo. Cosa ci facevo io lì? Non posso dirvi tutto ora, continuate a seguire la rubrica della posta e forse un giorno saprete la verità.

Il caso Carmageddon

Ciao Karim, come va?
Innanzitutto complimenti per lo splendido CD allegato al numero di luglio. Vi siete superati...
E così il caso Carmageddon è chiuso: zombie al posto dei pedoni, sangue verde al posto di quello rosso... Tutti sono più contenti: benpensanti, ipocriti, mamme. Che schifo, ragazzi.
Nell'ultima mail che ti ho inviato mi chiedevo se fosse il caso di realizzare un videogioco del genere. Avevo espresso chiaramente il mio parere contrario: non ne vedevo lo scopo. Davo però per acquisita la facoltà di poter SCEGLIERE cosa acquistare, in nome della responsabilità personale di ciascuno di noi (maggiorenni).
Ci ritroviamo oggi, a polverone sollevato, in un assurdo panorama informatico: da un lato un videogioco censurato, e dall'altro - solo per fare un esempio molto attuale - i siti per pedofili su Internet autorizzati e tollerati in nome della libertà di espressione (vedi la sentenza della Corte Suprema Americana della settimana scorsa).
E tutto questo perché? Secondo me perché nessuno di noi dice niente a tal proposito: oggi nessun giovane PUÒ e DEVE lamentarsi di queste cose. Tu giovane compra, gioca e rimbambisciti. Al resto pensiamo noi...
Discorso da anarchico, da centro sociale? Nossignore: è un discorso da persone LIBERE e COSCIENTI. Ancora una volta bisogna constatare che ogni decisione passa sopra la testa di noi giovani consumatori, e noi ancora una volta ci adattiamo ad esse.
Ma è possibile che noi videogiocatori siamo un popolo di debosciati (modello "Lorenzo" alias Corrado Guzzanti, per intenderci)?
Io credo di no. Basta comportarsi con coscienza, anche quando si sceglie cosa comprare. E voi cosa ne pensate ?
Hasta Luego

Alberto Croce
<iacobbi@galactica.it>

Ciao Ragazzi,
vorrei dare la mia opinione sui giochi troppo violenti sul PC.
Prendiamo l'esempio più eclatante: CARMAGEDDON! In primo luogo devo dire che io sono uno di quelli che adorano la violenza, ma ATTENZIONE SOLO QUELLA DIGITALE! Se io gioco per un'ora a Duke Nukem, poi non vado in giro per il paese a uccidere i poliziotti perché assomigliano agli sprite di Duke. Tanto meno se gioco a Destruction Derby 2 poi non vado fuori a spaccare le macchine degli altri (anche se qualcuno lo meriterebbe). Tornando a Carmageddon, sono d'accordo sul fatto che sia un gioco molto violento, ma non sono d'accordo sulla censura perché qualche pazzoide imiterebbe le gesta nella realtà. Il gioco non deve necessariamente imitare la realtà, e nemmeno il contrario. Inoltre, un gioco del genere potrebbe avere vari livelli di violenza come altri giochi del genere.
È un sistema che servirebbe a far tacere gli odiati moralisti, che, secondo me, stanno tutto il giorno a criticare le idee degli altri e a dire che la società di oggi è in pericolo. MA LORO NON MUOVONO NEPPURE UN DITO PER MIGLIORARLA.
In questo momento non so se Carmagedon verrà censurato o meno, ma se pensano che facendo così risolveranno qualche cosa si sbagliano di grosso.
Consideriamo tutti i giochi fino ad ora, tutti, ma proprio tutti, istigano alla violenza. Pensiamo un attimo ai LEMMINGS, i bambini si divertono a splatterarli tutti...e questa non è forse violenza?
O ancora: Street Racer. Non si usano delle armi per eliminare gli avversari? E questa non è forse violenza?
E se censurassero tutti i giochi di questo mondo, io andrei al cinema... o accenderei la televisione e vedrei il telegiornale... anche lì, signori moralisti, mettiamo una password?
Ciao

Roberto "Lord Pegasus" Sitzia
<1996s101@educ.disi.unige.it>

Cosa dire ragazzi?
Mi sembra che siate stati piuttosto chiari: non è giusto censurare un videogioco infatti ognuno dovrebbe essere in grado di distinguere cosa è giusto da cosa è sbagliato. In ogni caso voi fate un ragionamento da "adulti" e forse dimenticate che i videogiochi vanno in mano soprattutto ai bambini. Certo, questi sono gli stessi che guardano i film violenti in TV, ma questo non significa che sia giusto così. Io devo ammettere di essere molto pessimista sotto questo punto di vista e ultimamente non mi riconosco più molto in questo mondo che sembra seguire solo le regole del mercato. Voi testimoniate che i videogiocatori hanno voglia di farsi sentire, di dire quello che pensano. In fondo non siete dei divoratori passivi di bella grafica e confezioni fatiscenti, voi volete interagire con il mondo reale così come fate con nei videogiochi. Il computer è uno strumento che si presta a decine di scopi diversi e certamente oggi quello più in crescita è proprio l'entertainment. Però gente, mettetevi in testa che non potete passare tutta la vita facendo a gara a chi ha il processore più veloce o la scheda video migliore. L'unico modo per fare capire che questo "sistema" è sbagliato è sottrarsi alle sue regole. Lo so che scrivere qualche riga su una rivista di videogiochi non servirà a cambiare le cose, ma se solo un paio di voi capiscono quello che voglio dire allora avrò fatto una cosa utile. Rileggendo questo pezzo mi rendo conto di essere andato oltre il caso specifico e di aver abbracciato un discorso molto più ampio. Forse la correlazione non è evidente subito, ma quello che bisogna cercare di cambiare non sono certo i pedoni con gli zombie...

Scrivete a:

PC Game Parade Mailbox
Editoriale Top Media
Viale Espinasse 93
20156 Milano

oppure via fax:
02-38010028

o via e-mail a:
karim@bbs.infosquare.it

Posta in pillole

Questo mese sono arrivate parecchie lettere, iniziamo con Filippo (di cui non so il cognome) e Giorgio Galasso che lamentano entrambi la carenza di patch per la scheda Matrox Mystique. Purtroppo questo è vero: le software house non realizzano versioni ottimizzate per questa scheda e preferiscono sviluppare direttamente per Direct3D o 3Dfx. Senza mettere in dubbio le ottime qualità della scheda, fin dall'inizio avevo espresso i miei dubbi sulla reale diffusione di questo "standard" e mi spiace dirlo: sembra che i fatti mi abbiano dato ragione. Continuiamo con Andrea di Lainate che ci propone di aprire una rubrica "offro, cerco, scambio". Il problema è che la rivista viene chiusa almeno un paio di settimane prima di andare in edicola, aggiungete i tempi di arrivo di una lettera e dal momento in cui decidete di vendere qualche è già passato un mese e mezzo... forse ci sono vie più sbrigative! Concludiamo con Guido Spiga, il quale ha acquistato il numero di Maggio a fine mese e ha scoperto suo malgrado che i 15 giorni di abbonamento gratis a Internet che regalavamo andavano dal 5 al 20 del mese. Ci spiace per il malinteso, in ogni caso dovendo scegliere un periodo per la promozione le prime due settimane dall'uscita in edicola erano sicuramente il periodo migliore considerando che quasi tutte le copie sono vendute in quel lasso di tempo.
Per questo mese è tutto, restate sintonizzati su questa lunghezza d'onda. Byez.

Let's Begin

Settembre, settembre: per voi che state leggendo in questo momento le vacanze sono già terminate o stanno terminando, per il sottoscritto invece non sono ancora iniziate, e anzi appaiono piuttosto lontane. Meditate su questo e poi scrivetemi una letterina.
La "strigliata" dello scorso mese ha dato i suoi frutti: ho ricevuto un buon numero di lettere e molte e-mail. E a questo proposito qualcuno si è lamentato perché non ha ricevuto immediata risposta, purtroppo c'è stato qualche problema con le caselle postali, ma da settembre la situazione sarà "a regime" e vi prometto che ogni vostra missiva elettronica sarà letta e replicata. Per quanto riguarda le lettere, invece, non disperate: non posso rispondere personalmente ma prima o poi le vedrete pubblicate su queste colonne.

HO SBAGLIATO, CORREGGI!!!

Ebbene sì, anche i GENI (Grandi Esperti Naturali d'Informatica) come me ha volte sbagliano. Che volete è lo scotto che si paga lavorando nottetempo per il BDM. Nella seconda lettera del numero di Giugno, rispondendo a Gianluca di Roma, al punto 3 suggerivo di cercare il ponticello sulla Mystique che abilita/disabilita il BIOS. Si dà il caso che non esistano ponticelli sulla suddetta scheda (ho confuso con la Millenium). Oltre ad aver ricevuto gli improperi di AFC mi sono fatto "pizzicare" anche da Raffaele "Lupo" Sgherri che si merita questa citazione. Bene, mi cospargo il capo di cenere e vado avanti.

AIUTO, CORRETE, MI STA BRUCIANDO IL WORD

Ho installato un programma di dettatura vocale, poi ho cercato su Internet dei driver per la mia SoundBlaster PRO II aggiornati per Windows 95 perché con i miei driver il microfono non dava segni di vita. Purtroppo ho trovato solo una versione vecchia; non essendomene accorto subito li ho installati e da quando ho fatto ciò è subentrato un problema che compromette un altro programma: Microsoft Word 7. Ogni volta che provo ad aprirlo cerca di aprire il documento 1 e non ci riesce, il documento 2 nemmeno e arrivato al documento tre mi apre la finestra di errore; quando clicco su dettagli mi scrive le seguenti cose:
WINWORD ha provocato un errore 03H nel modulo KERNEL32.DLL in 0137:bff76694.
Registri: (segue lungo elenco di registri e immagini dello stack NdTeo)
Ho provato a reinstallare il word, ma nulla è cambiato. Ho cercato sull'hard disk dove è presente il sistema operativo il file kernel32.dll, e l'ho trovato sotto c:\windows\system. Allora ho pensato di reinstallare quel file dal cd di windows 95, ma sul suddetto cd non è presente quel file.
Che devo fare? Spero di essermi spiegato sufficientemente perché tu possa trovare una soluzione al mio problema. Spero in una tua risposta siccome senza il word... non sopravvivo. :-)
Ringrazio anticipatamente .Vostro assiduo lettore,

Marco Meinardi
(marcom@radiostudio.it)

Caro Marco hai fatto molto bene a mandarmi il messaggio di errore completo, ed esorto tutti a dare altrettanto. In questo caso però purtroppo non mi può essere utile: quando per qualsiasi motivo si incappa in un GPF (General Protection Fault – Errore di Protezione Generale) cliccando su "Dettagli" si può avere una parziale mappa dello stato dei registri e della memoria al momento dell'errore. Checché ne dicano alla Microsoft, sono convinto che per loro come per me questi numeri siano di utilità quasi nulla (tranne che per il codice di errore). Bisogna fare attenzione invece al nome del file o della DLL che ha "causato" l'errore. Se vi capita lo stesso problema frequentemente e SEMPRE con lo stesso nome di eseguibile o con la stessa DLL, ci sono buone probabilità che questa sia corrotta o malfunzionante. Per rimettere le cose a posto può essere sufficiente cancellare il programma (con cautela) e verificare il funzionamento del PC. Se la DLL che blocca il sistema è condivisa da più applicazioni, prestate ancora più attenzione perché potrebbero non funzionare più. Per tornare a Marco, il file kernel32.dll rappresenta "virtualmente" il cuore di Windows95. Kernel significa "nucleo" e in informatica si usa per delimitare quell'insieme di istruzioni, quel codice che racchiude il cuore, la base di un sistema operativo. Quella Dll contiene molte funzioni, procedure "base" che servono a Windows. In generale quindi un GPF in questa Dll, non ci dà particolari informazioni su chi che ha generato l'errore.
Come soluzione puoi per prima cosa attivare la casella Opzioni dal menù Strumenti di Word97, poi scegli la linguetta "Standard" e troverai la voce "Elenco ultimi file usati". Porta questo valore a 0.
Cerca in Internet il driver più appropriato al sito Creative (www.creaf.com) facendo molta attenzione che siano quelli per Windows95 e che siano per il tuo modello di scheda. Installa i nuovi driver della scheda e verifica il funzionamento del mixer. Se ancora non funziona niente prova a disinstallare Word avendo ben cura di "pulire" bene il sistema, disinstalla i driver audio e reinstalla Word, per verificare se effettivamente i tuoi guai nascono dal mixer della Creative.

NINJA SI, NINJA NO

Caro Matteo, mi permetto di darti del "tu" in quanto considero miei amici tutti i componenti della redazione della "Nostra" rivista.
Ti scrivo per porti alcune domande:

1) Possiedo un PC dotato di processore Pentium 166MHz, 32Mb di RAM, scheda video Matrox MGA Millenium 2MB (di cui vado molto fiero), scheda audio Sound Blaster AWE32, Cd Rom 8X e 1,2GB do HD. Se dotassi il "piccino" di una Monster 3D, potrei poi chiamarlo "Ninja"?
2) Il famoso chip set 3Dfx si sposerebbe bene con la mia amata Millenium?
3) Con tale scheda aggiuntiva la velocità a cui può girare un gioco dipende ancora molto dalla potenza del processore?
4) Nel mio caso potrei tranquillamente giocare in modo "decente" (a 28 fps per intenderci) a Tomb Raider?

Ti ringrazio nel caso tu decida di pubblicare la mia lettera (sappi che ti ringrazierei anche se tu la leggessi e poi la usassi come pallina da tirare in testa al "BDM") e colgo l'occasione per porgere un saluto a tutta la redazione. Siete i Migliori, Distinti saluti

Paolo "Jedi Knight" Massetti
Asti

Paolino mi devi dare del "tu" !!! Non so quanti anni pesino sulle tue spalle, sulle mie 23 da pochi giorni e quindi hai il diritto e il dovere di darmi del tu, e lo stesso vale per tutti i nostri lettori.

1) *La tua configurazione non sembra niente male, tranne che per l'Hd, un po' piccolo rispetto al resto del sistema e rispetto alle attuali esigenze. Certamente con una bella Monster da affiancare alla Millenium il PC respirerebbe nuova aria e potrebbe fregiarsi del rango di Ninja. Non resta che tirare fuori qualche liretta.*
2) *Yes, of course. Sì, certo, naturalmente. Da Da. Si, seguro. Oui.*
3) *Uhm, la potenza del processore gioca sempre la sua parte; la Monster accelera le funzioni grafiche e alleggerisce il carico di lavoro della CPU che è quindi libera di eseguire più codice, "delegando" al chipset l'incarico di disegnare i poligoni o applicare una texture.*
4) *Ti accontenti proprio di poco se dici che 28 fps sono "decenti"!!! Per la risposta vedi il punto 2.*

Come vedi la tua lettera è stata pubblicata, ma ciò non toglie che il BDM un giorno o l'altro possa colpito da una gragnuola di lettere appallottolate. Studierò una congiura con i ragazzi della reda e vi farò sapere.

STESSA FREQUENZA, MINOR VELOCITÀ

Sono un ragazzo di 13 anni e vi scrivo sperando che leggiate questa lettera, ho un Pentium 100MHz e ho notato che il mio rispetto agli altri Pentium 100 è molto ma molto più lento sia nel caricare programmi sia nel fare qualsiasi altra applicazione o anche leggere con il mio cd-rom 8x. Ho pensato che una causa potrebbe essere il Norton Navigator, le Norton Utility e l'Office97 Pro che ho caricato sul mio PC ma non ne sono sicuro; un altro motivo potrebbe essere un conflitto che si crea tra programmi infatti spesso il computer segnala errori irreversibili in file tipo winword.exe, themes.exe, kml.386 e altri. Quale potrebbe essere la causa di tutto questo?

Andrea Alemanno,
Surbo (LE)

Caro Andrea, per quel che riguarda i problemi di protezione leggi la risposta alla prima lettera.

Scrivete a:

"PC GAME PARADE - POSTA TECNICA"
c/o Editoriale Top Media, Viale Espinasse 93, 20156 Milano

Oppure utilizzate la mia casella postale: teo@mail.viva.it o, in caso sia, per qualche congiuntura astrale, non disponibile, scrivete a pcgame@contatto.it, sempre avendo cura di scrivere POSTA TECNICA nella casella relativa all'argomento della mail.

Ti sembra che il tuo PC sia lento: non lo conosci il proverbio? "Il Pc del vicino è sempre più veloce" !!! Scherzi a parte, al giorno d'oggi non si possono più paragonare due Pc solo sulla base della frequenza del processore. Ci sono una serie di fattori che, a parità di processore, possono anche far raddoppiare la potenza complessiva, a maggior ragione quando si possiede una CPU non troppo potente. La RAM, soprattutto in Windows gioca un ruolo determinante, prova un sistema P100 con 4MB e con 32MB e poi vedrai. La scheda madre è molto importante: se è ben ingegnerizzata, se monta chipset Intel dell'ultima generazione, se possiede una cache su pipeline può fare la differenza. La scheda video a sua volta "spinge" moltissimo le prestazione dell'intero sistema perché come abbiamo già detto più volte una buona scheda video alleggerisce il carico computazionale del processore. Dal punto di vista hardware dunque ci sono molti parametri che possono spiegare la "sonnolenza" del tuo PC. Ma non è finita qui: per valutare la velocità di un PC bisognerebbe anche sapere quali programmi vengono caricati all'avvio della macchina. Tu non te ne accorgi, ma dopo aver acceso il PC, vengono caricati in memoria una serie di programmi leggendo il config.sys e l'autoexec.bat, poi viene letto il win.ini ed il system.ini ed altri programmi possono andare a rubare spazio in memoria o far perdere tempo all'avvio (ad esempio i True Type Font) e altri ancora (quelli presenti nella cartella –Esecuzione Automatica-) vengono caricati all'avvio di Windows. Tutto questo ruba memoria e risorse al Pc e lo "appesantisce", e spesso causa conflitti e cali di prestazioni. Applicativi come il Norton Navigator seppur molto utili e comodi sono anche particolarmente esosi. Ti consiglio di dare un'occhiata ai file di configurazione sopra citati o mandarmeli per e-mail, di aumentare la RAM a 32MB e di verificare accuratamente che tutte le periferiche siano perfettamente funzionanti senza conflitti.

SIAMO NEL 1997 E LA MEMORIA DOS DÀ ANCORA NOIE

Sottopongo alla vostra attenzione il seguente problema al quale spero riusciate a dare risposta. Da poco ho acquistato un nuovo computer: un P166 Intel, 32MB RAM, disco fisso da 1.6GB, scheda Mystique da 4MB, Sound Blaster 32PnP, cd-rom 12x; il disco fisso è diviso in tre partizioni. Il sistema operativo fornito dal negoziante è la nuova versione di Windows95, la FAT del disco è a 32bit. Ora, al di la del fatto che a me win95 non piace, tutto bene fino a quando non mi ritrovo ad eseguire un gioco DOS con richiesta elevata di memoria convenzionale. Ho provato le varie possibilità tra cui quella di specificare l'icona del gioco in windows e tramite 'Proprietà2 dirgli di eseguirlo in modalità solo Dos e tramite 'Avanzate' di specificargli l'autoexec e il config personalizzati: del config lascio direttamente le impostazioni datemi da windows che sono: DOS=HIGH,UMB e DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS. Il risultato è che al massimo riesco ad ottenere 576k di convenzionale libera contro gli almeno 585k richiesti. Questo è un tentativo ma, comunque tra tutti quelli fatti è quello di maggior successo. Una cosa che ho notato nelle mie manipolazioni, tramite il comando MEM, è che il sistema non utilizza mai la memoria superiore nonostante abbia provato a caricarvi i vari device (anche nell'esempio sopra citato). Dopo questi tentativi mi sono arreso anche perché non conoscendo bene il sistema e, secondo me, non essendo esauriente la guida di Windows a tal proposito, ho il presentimento di combinare qualche bel casino e poi, sinceramente, non so proprio più dove mettere le mani. Specifico che questo problema non l'ho con un solo gioco, ma con diversi che ho acquistato e non ho mai avuto il tempo di giocarvi, per cui penso che è una bella cifra proprio buttata via. Vi sarei molto grato se riusciste a risolvere questo mio problema.

Allegato: Dopo aver effettuato un MEM ho ottenuto:
Convenzionale: 640 Totale, 88 Usata, 552 Libera
Superiore: 0 Totale, 0 Usata, 0 Libera
Riservata: 384 Totale, 384 Usata, 0 Libera
Estesa: 31744 Totale, 208 Usata, 31536 Libera

Roberto Cadel,
Trieste

Il titolo di questa lettera sorge spontaneo: tanti poveri lettori e Pcisti vari soffrono ancora di problemi legati alla famigerata barriera dei 640k. Ne abbiamo parlato già molte volte ma a beneficio di Roberto e dei lettori proveremo a dare qualche consiglio. Moltissimi (io compreso) utilizzino il PC oggigiorno con Windows95 ma spesso hanno ancora bisogno di far girare qualche applicativo DOS che necessita di un certo quantitativo di memoria disponibile per poter funzionare. Il primo consiglio è di non creare config e autoexec personalizzati, perché possono creare confusione nei vari di configurazione, e poi perché (con la sola eccezione di casi molto rognosi) con un buon config e un buon autoexec si possono risolvere un ventaglio molto ampio di problemi. Al limite potete fare (come me) un multiboot, così che premendo F6 all'avvio del PC possiate scegliere quale configurazione DOS fare. Quindi ogni qualvolta volete giocare in DOS, vi consiglio di premere 'Avvio'. 'Chiudi Sessione', 'Riavvia in modalità Ms-Dos', in modo da avere anche maggior risorse a disposizione. Tornando al problema di Roberto, la situazione sarà più chiara dopo aver letto i valori che ho rilevato sul mio PC:
Convenzionale: 640 Totale, 24 Usata, 616 Libera
Superiore: 187 Totale, 187 Usata, 0 Libera
Riservata: 384 Totale, 384 Usata, 0 Libera
Estesa: 31558 Totale, 130 Usata, 32044 Libera
Con questo tipo di configurazione non ho il minimo problema, infatti poiché il dato "critico" è quello relativo alla memoria convenzionale libera, vi rendete benissimo conto che 616k (630.464 byte) libero sono sufficienti per tutti i giusti. La differenza sostanziale tra le due situazioni sta nel fatto che con file d'avvio ottimizzati si riesce a spostare la parte di memoria occupata da convenzionale a superiore. Infatti io utilizzo ben 187k di memoria superiore, mentre Roberto non ne utilizza. Come fare dunque per liberare la convenzionale e spostare tutto in una zona dove non si hanno problemi? Per prima cosa bisogna preparare i file in modo che siano "ordinati" e contengano tutte e sole le cose che volete mettere in memoria. Date un occhio ai modelli e leggete le indicazioni che li seguono. Modello di Config.sys
DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.sys
DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE NOEMS HIGHSCAN
BUFFERS=30,0
FILES=30
DOS= HIGH, UMB
LASTDRIVE=Z
DEVICEHIGH /L:1,10432 =C:\XXXX\YYYYY.SYS /D:MSCD000
DEVICEHIGH=C:\WINDOWS\COMMAND\display.sys con=(ega,,1)
Country=039,850,C:\WINDOWS\COMMAND\country.sys
Provate questo config, avendo cura di inserire il percorso ed il nome del vostro drive per il cd-rom dove io ho messo XXXX\YYYY. Se qualcosa non funziona provate a togliere "/L:1,10432"
Modello di Autoexec.bat
PATH=c:\XXXX; C:\YYYY; C:\ZZZZZZ
SET TEMP=C:\WINDOWS\TEMP
SET SOUND=C:\SB32
SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 E620 T6
SET MIDI=SYNTH:1 MAP:E MODE:0
PROMPT PG
LH /L:1,28032 C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE /D:MSCD000 /L:G
mode con codepage prepare=((850) C:\WINDOWS\COMMAND\ega.cpi)
mode con codepage select=850
LH /L:1,20688 keyb it,,C:\WINDOWS\COMMAND\keyboard.sys
LH /L:1,29472 c:\mouse\mouse.com /2
*Provate ad usare questo autoexec, facendo attenzione ad inserire il vostro path, il percorso corretto per il mouse e per la scheda audio (in questo caso c:\sb32). Se qualcosa va storto provate a togliere uno per uno e poi tutti i "/L:****".*
Se dopo aver fatto questo ancora non avete ottenuto buoni risultati, potrebbe essere una buona idea utilizzare memmaker, che pur non essendo un utility miracolosa, spesso può sistemare bene il config, analizzando la memoria e trovando i giusti indirizzi di memoria nel quale andranno allocati i programmi. Memmaker veniva distribuito con il Dos6.2. Se qualcuno ha bisogno di memoria ESPANSA (EMS) modifichi la seconda riga del config, togliendo "NOEMS" e aggiungendo "RAM 8192". Se avete ottenuto qualche buon risultato fatemelo sapere!!!
Da notare che la versione OSR2 di Windows 95 (quella con la FAT a 32 bit) possiede un bug nel file Io.sys che "ruba" una buona quantità di memoria al sistema (assegnata inutilmente all'himem.sys). Per risolvere questo problema è sufficiente scaricare il patch, con il file Io.sys corretto, chiamato himem.exe, reperibile al sito della stessa Microsoft.
NdCarlo

IL MERCATONE DELL'ARREDAMENTO

Cerco: sono alla disperata ricerca di Final Fantasy 3 Legend per Game Boy. Sono disposto a pagare qualunque cifra anche più di 150.000. Telefonare a qualunque ora.

Pietro,
Ferrara

Cosa pensereste voi dopo aver ricevuto una lettere così, scritta a corpo 20, in grassetto, indirizzata a PcGame Parade – Posta Tecnica? Bah, il mondo è bello perché è vario. In ogni modo se qualcuno avesse il gioco in questione sarò felice di fare da intermediario, trattenendo il 90% per il mio disturbo.

Shut Down Please

Si avvicina lo SMAU e come ogni hanno a settembre-ottobre sboccerano le novità, e inevitabilmente i nostri lettori saranno assaliti da mostruosi dubbi. Scrivete tutto allo Zio Teo che vi risponderà celermente, facendo attenzione a non fare più errori come quello della Mystique. Questo mese il saluto finale è colmo di originalità: CIAO.

A cura di Karim De Martino

INTRODUZIONE

Purtroppo devo iniziare questo trafiletto con la notizia di un "addio". Infatti il buon Matteo Pavesi ha deciso di non prestare più i suoi servigi come "solutore" ed esperto tecnico. Mi sembra giusto salutarlo in questo modo anche per il fatto che lui, come me, era uno della vecchia guardia di PC Game Parade e ora che non c'è più sono rimasto il solo detentore di molti ricordi legati alla nascita e alla crescita di questa rivista. Non vi preoccupate perché comunque le soluzioni su CD verranno realizzate da qualcun altro (probabilmente il Tosca e Alf), a parte questo mese ovviamente in cui siamo rimasti spiazzati dall'improvvisa dipartita del buon Teo. Un'altra precisazione va fatta sulla rubrica musicale: essendo saltata il mese scorso a causa dello speciale E3 abbiamo deciso di riproporvela in questo numero. Stesso discorso per i moduli, gli strumenti e i demo presenti sul CD che sono appunto quelli del mese scorso. Lo spazio è finito e devo proprio lasciarvi a questo CD ricco come sempre di bei giochi e pieno di sorprese. Buon ciddì.

ISTRUZIONI

Tutti i demo e programmi shareware contenuti nel CD di PC Game Parade si possono installare dall'interfaccia grafica per Windows 95. Una volta inserito il CD nel lettore, aprite la cartella corrispondente e lanciate il comando PCGAME.EXE. Vi ritroverete di fronte a un menu con diverse icone: quella dei demo ha la forma di una mano, mentre il dischetto rappresenta le utility e l'occhio i video.

Per chiudere il programma potete utilizzare in qualsiasi momento i tasti ALT+F4 oppure cliccare sull'apposita icona. In caso di problemi consultate le istruzioni relative ai singoli giochi presenti in queste pagine. Per rimuovere un demo o un programma per Windows 95 ricordate sempre di utilizzare il programma che si trova nel Pannello di Controllo. Se il demo in questione non compare nella lista di quelli installati allora sarà sufficiente cancellare la directory. In genere i giochi creano un icona o un collegamento al file eseguibile, in caso contrario dovrete aprire manualmente la cartella dove è stato installato il gioco (dir) e lanciare il comando per farlo partire (avvio). Solo in caso di reale necessità potete chiamare in redazione al numero 02-38010030 e chiedere di Karim De Martino, o mandare un e-mail all'indirizzo karim@bbs.infosquare.it. Se il CD-ROM è visibilmente danneggiato e quindi inutilizzabile dovrete mandarlo all'indirizzo qui sotto; ne riceverete uno nuovo e perfettamente funzionante:

Editoriale Trademedia - Servizio sostituzioni - Viale Espinasse 93 - 20156 Milano

Moto Racer GP

(dir: c:\motor - **avvio:** motorgp.exe)

La recensione di questo divertente gioco di corse la potete andare a reperire sul numero di Maggio di PCGP (voto: 90), ora invece potete giocare direttamente il demo, che tra le altre cose riconosce e sfrutta le schede 3DFX. Il gioco è abbastanza intuitivo infatti la moto si controlla solo con i tasti freccia. Ovviamente è disponibile un solo circuito e una solo motocicletta. Un'ultima precisazione: il gioco è targato EA e quindi distribuito in Italia da CTO.

Little Big Adventure 2

(dir: C:\Programmi\LBA2 Twinsen's Odyssey Demo - **avvio:** twinsen.exe)

Dopo la recensione in esclusiva del mese scorso (voto: 95), ecco finalmente il demo giocabile del secondo capitolo delle avventure di Twinsen e soci. Il demo è in italiano, si installa in Windows 95 ed è presente anche l'opzione per rimuoverlo dall'hard disk.

Fifa Soccer Manager

(dir: c:\fifa soccer manager- **avvio:** menus.exe)

La EA Sports ci propone un nuovo gioco di calcio della fortunata serie FIFA, questa volta però si tratta di un gioco manageriale. Il demo si installa in hard disk senza creare collegamenti sul desktop, per giocare sarà quindi necessario cliccare sul comando di avvio. In questo demo non è ancora possibile vedere le azioni in campo, ma è sufficiente a dare un idea di quello che sarà il prodotto finito.

X-Wing Vs Tie Fighter

(dir: C:\Program Files\LucasArts\XwingTie Demo - **avvio:** xwingtie.exe)

L'ultimo gioco della Lucas Arts ispirato alla saga di Guerre Stellari. Si tratta di un simulatore di "caccia" nel quale è possibile pilotare praticamente qualsiasi caccia sia dell'Impero che dell'Alleanza. Il demo si installa e si rimuove da Windows 95. Per giocare è indispensabile un joystick.

Machine Hunter

(dir: c:\machine - **avvio:** machhunt.exe)

Uno spara tutto molto particolare con una innovativa visuale dall'altro ma in 3D. Lo scopo è semplice: andare in giro e sparare a tutto ciò che si muove. Per giocare utilizzate i tasti freccia e Ctrl per sparare.

Constructor

(dir: c:\cn - **setup:** setspund.bat - **avvio:** game.exe)

Dalla System 3 ecco un gioco di strategia sicuramente originale e divertente. Se non erro dovreste anche trovare la recensione su questo stesso numero e in ogni caso il demo è giocabile per ben 45 minuti, tempo più che sufficiente per capire se "ne vale la pena?!".

GT Racing 97

(dir: c:\gtracing - **setup:** install.bat - **avvio:** gtracing.exe)

Un divertentissimo gioco di guida che ci vede al volante di potenti bolidi su percorsi cittadini. I giudizi qui in redazione non sono stati positivissimi, vi diamo comunque la possibilità di provare il gioco…

Ignition

(dir: c:\games\ignition - *avvio:* ign_win.exe)

Un divertente gioco di corsa off-road con ponti, salti, deviazioni, curve a gomito e altre simpatiche trovate. Il demo consente di utilizzare una sola vettura e di giocare su un solo tracciato. Per controllare l'auto si utilizzano i tasti freccia, mentre con lo shift destro attiverete il turbo.

Conquest Earth

(dir: funziona da CD - **setup:** install.bat - **avvio:** play.bat)

L'unico demo non giocabile di questo mese riguarda Conquest Earth, una specie di Command & Conquer della Eidos. Il filmato mostra sia sequenze tratte dall'introduzione del gioco sia immagini di gioco. Una volta installato lanciate il comando play.bat che si trova sul CD-ROM all'interno della directory 'giochi\conearth'.

Sinkha

(dir: funziona da CD - **avvio:** sinkha.exe)

Il demo più bizzarro del mese è certamente questo fumetto interattivo che vanta una accuratezza grafica davvero notevole. In più si tratta di un prodotto italiano e quindi godibile anche da chi non ama l'inglese. Sinkha funziona direttamente da CD e non necessita di installazione.

FONDALI, ICONE E CURSORI

La directory **'stuff'** del CD è piena di materiale per rallegrare il vostro desktop. I cursori sono compressi e per poterli utilizzare dovete scomprimerli e copiarli nella directory 'windows\cursors' del vostro hard disk. Passiamo alle icone che comprendono Batman, Sailor Moon e altri personaggi dei cartoni animati giapponesi. Concludiamo la carrellata con decine di fondali in formato JPG di vario genere. Il tutto è stato gentilmente offerto da Gianluca "Gianluchino" Tosca, al quale potete anche rivolgere le vostre lettere nel caso abbiate particolari richieste da fare nell'ambito di questa rubrica.

UTILITY

Winzip 6.2
Il programma di compressione per eccellenza è sempre presente sul nostro CD. Winzip serve per gestire file zip e in particolare per decomprimere i temi del desktop che trovate nella directory 'temi'.

Mod for Win
Come sempre tutti gli appassionati di musica possono ascoltare i brani presenti nella directory 'music' grazie a questo lettore di file mod.

Norton Antivirus
Per liberare il vostro PC dai fastidiosissimi virus vi invitiamo a provare l'ultima versione di questo potente antivirus.

SYMANTEC.

System Utilities
Una completa raccolta di utility per ottimizzare le prestazioni di Windows 95.

Tamagotchi
Il pulcino virtuale anche su PC grazie a questo semplice programma shareware che simula tutte le funzioni del vero Tamagotchi.

VirIT Lite
Un antivirus "made in Italy" per ripulire il vostro hard disk da questi inconvenienti.

DirectX
Ogni mese forniamo l'ultima versione dei driver DirectX, indispensabili per l'esecuzione di alcuni demo presenti sul CD. Questo mese nella directory 'directx' trovate la versione 3.0a.

F16 Fighting Falcon
(**dir:** c:\di\f16_demo - **avvio:** f1695.exe)

Dalla Digital Integration un nuovo simulatore di volo per gli appassionati del genere. Trattandosi di un demo è possibile giocare una sola missione in modo da rendersi conto della grafica e della giocabilità del titolo.

Darkrift
(**dir:** c:\darkrift - **avvio:** dr_demo.exe)

Un nuovo picchiaduro in 3D per PC. Non è che fino ad oggi i giochi di questo genere siano riusciti proprio bene... e questa volta? Giudicate voi! Prima di lanciare il demo settate i colori del desktop in modalità 16 bit.

Microsoft Puzzle Collection
(**dir:** C:\Programmi\Microsoft Games\Puzzle Collection Trial - **avvio:** da menu "avvio")

Questo demo permette di provare tre dei tanti giochi che compongono il pacchetto Puzzle Collection. Sono giochi semplici ma divertenti, ovviamente solo per Windows 95!

Perfect Weapon
(**dir:** C:\Programmi\American Softworks\Perfect Weapon Demo - **avvio:** pweapon.exe)

Un gioco in 3D in cui dovete andare in giro e picchiare i cattivi. La recensione è apparsa sul numero di giugno (voto: 72), se volete saperne di più vi consiglio di andare a riguardarvela.

L'HO DIPINTO IO!

Durante l'estate avete fatto i bravi e mi avete letteralmente sommerso di piccoli pacchettini marroni contenenti dischetti con etichette fatiscenti e dal contenuto molto vario. Il primo a cui vanno i ringraziamenti è **Edoardo Taetti**, autore del tema del desktop di Carmageddon. Passiamo quindi a **Marco Cortella**, il quale mi ha inviato una raccolta di icone e un gioco da lui realizzato che risponde al nome di Dedalus... dateci un occhiata. Un altro tema del desktop (ovvero quello della Sideralis Programs, che non ho ben capito cosa sia!?) c'è stato inviato da **Simone Bollini**. Chiudiamo con un ringraziamento davvero speciale a **Mad-Saiyajin**, al quale avevo promesso di pubblicare delle pagine HTML sul CD... purtroppo non ero sicuro del fatto che le numerose immagini manga presenti si potessero utilizzare liberamente e quindi mi sono visto costretto ad abbandonare l'idea. In ogni caso questo avvenimento mi ha fatto venire una nuova idea: "L'ho dipinto io... in HTML!", ovvero uno spazio sul CD in cui pubblicheremo le vostre pagine Internet (e poi anche in Internet magari...). Cosa ne pensate? Vi piace l'idea? Fatemi sapere e nel frattempo non smettete di creare e soprattutto di spedire.

L'ho dipinto io! - PC Game Parade
Viale Espinasse 93 - 20156 Milano

MEGADEMO

Come sempre i demo si trovano nella directory **"music\megademo"**. Questo mese il pezzo forte è indubbiamente Claudia, italianissima demo realizzata dai Deathstar, e indiscussa vincitrice del Mekka97, di cui si è parlato nello scorso numero in uno speciale di tre pagine. Altra ottima produzione è Lavitation, degli Empire, seguita a ruota da Robotnik, dei Rage. Infine abbiamo Venus ed Empire, altre due composizioni indubbiamente degne di nota. Insomma, forse questo mese abbiamo pochi prodotti, ma sono tutti di altissima qualità.

TEMI DEL DESKTOP

Per utilizzare i temi presenti nel CD dovete per prima cosa decomprimerli utilizzando il programma Winzip. In genere i temi vanno copiati nella directory 'c:\programmi\plus!\themes'. Per poterli utilizzare dovete avere già installato il programma Microsoft Plus o in alternativa l'utility Free Theme che trovate all'interno della directory 'temi'. Questo mese trovate **Duke Nukem 3D, Blues Brothers, Cow Pack, Cranberries, Rampage, Sub Zero, Michael Jordan, Cattivi Pensieri, Techno, Guns'n'Roses, Star Wars Imperial Pilot**.

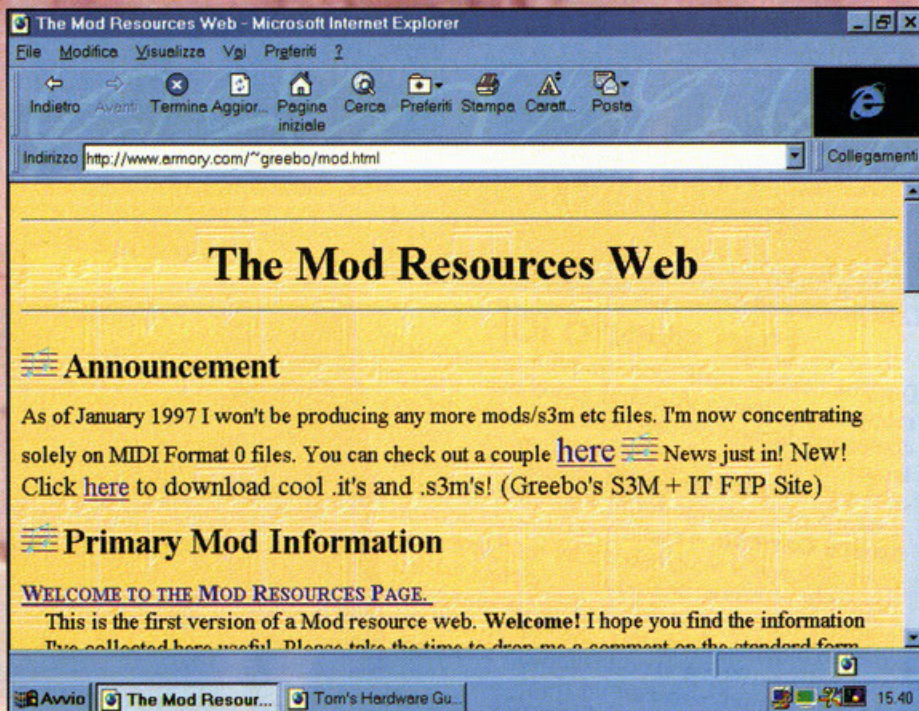
LIVELLI AGGIUNTIVI

La directory **'livelli'** contiene questo mese alcuni nuovi scenari per **Duke Nukem 3D** e **Red Alert**. Per utilizzare questi nuovi livelli dovete copiarli nella directory del gioco e quindi di selezionarli tramite l'apposito menu. Per quanto riguarda **Quake** dovete invece decomprimere i file ZIP in una sottodirectory del gioco (es. pippo) e poi lanciare il gioco con il comando QUAKE -GAME PIPPO.

PATCH E DRIVER

I patch si trovano nella directory 'patch' che contiene anche il file LEGGIMI.TXT nel quale è spiegato esattamente come utilizzarli. Questo mese abbiamo **Mercenaries Direct3D, Flyng Corps, NBA Full Court Press, Battlecruiser:3000AD, Die Hard Trilogy, Jack Nicklaus 4.1, Max versione 1.04 ita, MDK 3Dfx, MDK Direct3D e NHL '97**. I driver sono nella **directory 'driver'**, in particolare su questo CD trovate l'ultima versione del software per la scheda **Diamond Monster 3D (ver 1.08)**.

Se non sbaglio, Music 4 the People è partita giusto un anno fa. Come passa il tempo, quasi non me ne rendo conto...

DI STEFANO GRADI (STEPHAN@GALACTICA.IT)

http://www.armory.com/greebo/mod.html
The MOD Resources Web, tutto quanto volete conoscere sui moduli.

...se però siamo ancora qui a parlare di musica, qualcosa di buono dobbiamo per forza averlo fatto, anzi, avete fatto. Dico avete perché senza il vostro supporto, l'esistenza di questa rubrica non avrebbe senso. Tutti voi conoscerete il detto "anno nuovo, vita nuova", bene questo vale anche per Music 4 the People. Come regalo di compleanno ho scelto un paio di pagine web (online sul sito di PC Game Parade e prossimamente in mirror anche sul mio sito personale) che, quando voi leggerete queste pagine, dovrebbero essere tranquillamente consultabili. Al momento non so ancora come sarà il risultato grafico, ultimamente sto facendo progressi, ma non sperate in qualcosa di strabiliante (se però riuscissi a convincere il caro Andrea Simula...).
Questo per quanto riguarda le novità immediate; a settembre, infatti, arriverà il tanto atteso (almeno da parte mia) restyling dell'interfaccia grafica del CD. La mia lotta ha finalmente ottenuto una sezione dedicata alla musica, ora resta solo da realizzare un qualcosa di utile e piacevole nel corso di questi mesi estivi. Già mi vedo, al mare, in spiaggia, alle otto e mezza di mattina, con il portatile sulle ginocchia a lavorare alacremente fino alle dieci, orario in cui la gente inizia a fare capolino (spero che non vogliate vedermi attaccato a un computer quando due belle figliole in bikini si siedono vicino al mio ombrellone chiedendomi di aiutarle con la crema solare) (sicuramente la verve di questo ragazzo, la sua fantasia e le sue utopie di stampo orientato puramente verso l'universo femminile lo rendono veramente simpatico! NdBDM).
Uhm, mi accorgo che con la testa sono già in vacanza, meglio rientrare, anche perché manca ancora un bel po' di tempo alla partenza.

Dunque, si diceva? Ah sì, di solito qui si parla di musica, forse di moduli, magari realizzati da voi.
I mesi primaverili hanno portato una quantità insperata di lettere contenenti dischetti, tanto da obbligarmi a scegliere ben quattro di voi (più un infiltrato) tra i tanti che mi hanno scritto. Si diceva di un infiltrato, bene, l'individuo in questione si chiama Mike e, da un paio di mesi è entrato a far parte della redazione. È un tipo simpatico, con qualche anno sulle spalle e di corporatura opposta a quella del BDM (quindi alto, largo come un armadio e sufficientemente pesante); proprio quest'ultima sua caratteristica mi ha spinto a inserire i suoi moduli sul CD, non farlo avrebbe potuto comportare la fine della rubrica e del suo curatore. Scherzi a parte, Mike è un musicista rock, che per la prima volta si è buttato sul Fast Tracker, ottenendo anche dei discreti risultati. Come lui stesso vi spiega nel file "Mike.txt", situato nella directory "lettori\Mike" assieme ai moduli, i quattro motivi sono gli accompagnamenti ad altrettanti testi da lui scritti in passato ed eseguiti in studi di registrazione professionali. Non essendo un musicista, né tantomeno un esperto di musica rock, non me la sento di esprimere un giudizio su queste realizzazioni, posso solo dire che le ho trovate piacevoli, sebbene forse un po' troppo tranquille per i miei gusti.
Passiamo ora a LVDJ, mittente di una mail mastodontica arrivata proprio in concomitanza con la chiusura del numero scorso e quindi posticipata per evidenti motivi. Questo simpatico ragazzo è uno specialista nel comporre musiche legate a campionamenti vocali di qualsivoglia genere (vi ricordate Albanese.xm?). Dn3d.xm è un bel mix di frasi pronunciate dal grande Duke Nukem e sapientemente mixate con una melodia piacevole e orecchiabile; peccato per il volume delle voci, a mio parere andavano leggermente amplificate, visto che sono la peculiarità del brano.
Dopo LVDJ, un altro ritorno, quello di Roberto Benetti aka El Tubero, che ha deciso di cambiare il proprio nickname in Spine, condizionato dalla naja; durante la quale ha anche pensato di comporre "In Tears...", brano melodico di ottima qualità che riprende l'omo-

http://miso.wwa.com/daf/modring.html
ModRing Homepage, la pagina centrale di tutti i siti inerenti ai moduli.

nima canzone di un certo Archangel, un poi strumentista italiano. Mi è piaciuta molto la varietà degli strumenti, scelti in un modo non troppo ortodosso (almeno a sentire lui), per poi ottenere un brano di sei minuti e tredici secondi partendo da uno di un minuto e ventisei; notevole, non c'è che dire.
Tralascio poi lo stupido motivetto (il Mod4Win si rifiuta anche di aprirlo...) nascosto nell'albero di sottodirectory del dischetto perché se no distruggerei la sua reputazione per sempre, vi segnalo invece una curiosità (spiegata da lui stesso) all'interno del modulo: esportate lo strumento 26 salvandolo con estensione smp, cambiate poi smp in jpg e aprite il file con un programma di grafica; potrete ammirare la copertina del CD originale di Archangel, geniale.
Madmax è invece un nome nuovo sulla scena musicale di PC Game Parade, o no? Uhm, forse no, visto che è l'autore di Razor XII, già pubblicato mesi addietro. Questa volta mi ha mandato tre moduli compressi in LHA (odio questo formato, perché non scegliete qualcosa tipo il classico Zip o il fenomenale RAR?); purtroppo uno di questi era danneggiato (bad CRC) e quindi ho potuto ascoltare (e inserire sul CD) soltanto "Atm.xm" e "Experien.xm". Il componente degli @Spyral@ dice di aver ricevuto consensi da più parti in merito a Razor XII e quindi ha deciso di provarci con questi nuovi pezzi. Il primo (che diventerà l'inno ufficiale dei mezzi pubblici di Milano) non è male, anche se un po' troppo ripetitivo, non presenta quelle piccole, ma significative, variazioni che rendono piacevole l'ascolto di un brano. Il secondo è invece decisamente meglio, è un tributo a un vecchio picchiaduro dei Team17, Body Blows; non avendo voglia di arrampicarmi in cima a un armadio per tirare fuori l'Amiga con tanto di cavi, dischetti, monitor e compagnia bella, non ho potuto ascoltare la musica originale, quindi mi limito a dire che il remix mi è sembrato ben realizzato e piacevole, ottimo come sottofondo durante la stesura della rubrica. Madmax mi chiedeva anche se fosse possibile dividere i moduli di voi lettori in apposite directory con il nome dei realizzatori: come avete potuto constatare dal mese scorso, lo stiamo già facendo... Ultimo lettore per questo numero: BMS. Anche lui è una vecchia conoscenza, si tratta di Fabio Rodino aka il Bossino che ha scelto di cambiare il proprio alias per evitare spiacevoli accostamenti. Il caro BMS mi ha mandato un remix di "Encore Une Fois", grande successo in discoteca lo scorso inverno. A parte la durata effettiva del brano, annunciata di 5 minuti e 20 secondi e poi troncata a 2 minuti e 50, devo dire che per il primo minuto si lascia ascoltare tranquillamente, poi strani scratch e batterie non proprio a tempo rovinano il risultato finale che è comunque apprezzabile. A conti fatti, l'unica persona nuova su queste pagine è risultata essere Mike, non posso far altro che complimentarmi con tutti i "vecchi" e esortare nuovi musicisti a interagire con Music 4 the People. Guardando il totale dei caratteri, mi accorgo di essere praticamente agli sgoccioli, quindi chiudo rispondendo a Gino Cirillo di un paese in provincia di Pescara per quanto riguarda il Mod4Win e il nag-screen. Gino mi chiedeva se fosse possibile evitare che dopo trenta giorni il programma non funzionasse normalmente. Dunque, il Mod4Win 2.30 (come altri programmi shareware) può essere usato per 30 giorni, dopodiché bisogna decidere se registrarsi o meno, l'utilizzo oltre questo periodo è illegale. Una soluzione perfettamente in regola con la legge è rappresentata dall'installare la versione beta del Mod4Win 2.40 che, oltre ad essere più avanzata, non ha nessuna limitazione temporale; l'unica restrizione è rappresentata dal numero massimo di cinque selezioni per la lista d'ascolto dei brani, ampiamente sopportabile. Naturalmente trovate questa versione sul CD, assieme alla consueta collezione di moduli scovati qua e là su Internet; tra questi vi segnalo Into the Night, un brano veramente ben realizzato che non ha niente a che fare con quello del Ciclone.

http://home.sn.no/~ronnilse/ Sound Entity
Home page dell'omonima etichetta musicale. E'un sito commerciale, ma i brani proposti sono di ottima qualità.

http://miso.wwa.com/daf/
Daf's House of Toons, Sito pieno di moduli ispirati alle sigle dei cartoni animati.

Scrivete a:

PC GAME PARADE
MUSIC 4 THE PEOPLE
viale Espinasse, 93
20156 Milano
E-mail: pcgame@mail.viva.it
stephan@galactica.it

La guerra è uno sport...

RED ALERT COUNTERSTRIKE

Dopo che oscuri esperimenti hanno variato il corso del tempo, i carri armati sovietici conquistano e distruggono una città europea dopo l'altra e gli alleati si difendono al meglio. Si gioca anche via Internet in modo realistico con scenari di guerra personalizzabili e con COUNTERSTRIKE nuovi e sempre più incredibili livelli di gioco.

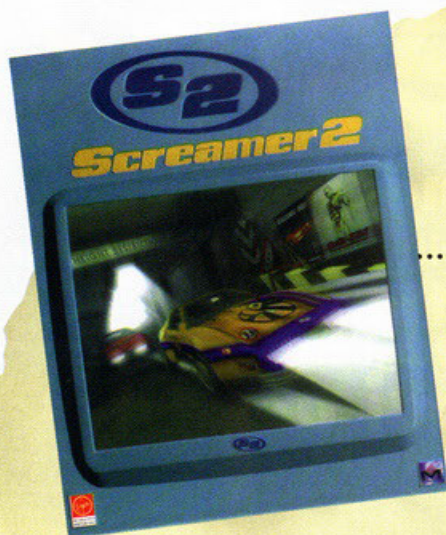
COMMAND & CONQUER THE COVERT OPERATIONS

Strategia, tattica, battaglia, guerriglia: qui c'è n'è per tutti e poi ci sono emozionanti sequenze filmate, strutture militari ultra definite, musiche da brividi e con i livelli aggiuntivi di THE COVERT OPERATIONS il divertimento assume una dimensione ancora più grande.

CD-ROM

...il divertimento è

Numero Verde 167-821177

...lo sport è una guerra...

SCREAMER 2

Il nuovo rally ti porta sulle strade di tutto il mondo. Puoi creare nuovi percorsi e nuove macchine, corri contro il tempo e contro altri piloti: SCREAMER 2 è un'intensa sfida mozzafiato che esaspera il PC ed i nervi fino all'estremo.

4-4-2

Per chi vuole gestire ma anche giocare, ecco due generi in uno: il meglio del gioco direttivo seguito da vere azioni altamente spettacolari.

X-CAR

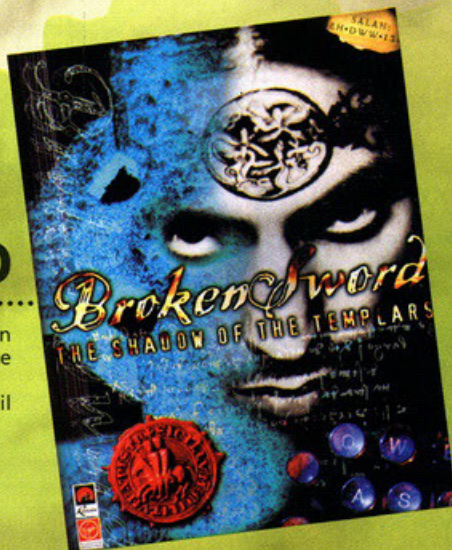
Selezionate la vostra preferita tra automobili disegnate per le corse più pazze. Personalizzate il vostro cavallo da corsa, testate il vostro prototipo nel circuito ovale ad alta velocità, percorsi ghiacciati o per collaudo. Usate i dati telemetrici del vostro team per ottimizzare le performance del vostro veicolo in vista delle qualificazioni.
X-Car vi farà toccare i 300 Km all'ora!

...l'avventura è

BROKEN SWORD

In questa splendida avventura grafica ecco un americano a Parigi seduto in un bistrot che sta corteggiando una cameriera quando un clown dall'aria inquietante appare sulla scena. All'improvviso una terribile esplosione sventra il locale.
Da qui si dipana una incredibile caccia al terrorista che ti porterà in giro per il mondo, addirittura sulle orme dei mitici templari.

INTERactive

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

È qui la festa?

Lo scorso mese avete avuto modo di leggere il report del Mekka97 scritto da Froyd/Deathstar e, visto che non l'ho fatto prima, mi sembra ora necessaria una spiegazione più dettagliata sui vari aspetti che caratterizzano un party.

A CURA DI JUNTA (ID@SMARTCOM.IT)

Nonostante con l'avvento di Internet il fenomeno della "demoscene" sia cresciuto in modo notevole, la vera anima ed essenza del concetto di "scena" la si può trovare solo a un party: in effetti, il motivo più importante per cui una persona decide di entrare nella scena è quello di dimostrare le proprie capacità agli altri, in modo tale da vedere se si hanno veramente delle attitudini particolari nel campo della programmazione, grafica o musica. Ma ovviamente viene subito da chiedersi quale sia il mezzo attraverso il quale gli "scener" si possano mettere in competizione tra loro, ed è proprio qui che entrano in gioco i party. Iniziati qualche anno fa più che altro come riunioni di pochi appassionati, con il passare del tempo e con la diffusione di vari strumenti di informazione informatica (BBS e Internet), si sono trasformati in veri e propri ritrovi per centinaia e centinaia di scener, che hanno così l'occasione di potersi conoscere meglio, scambiare informazioni e gareggiare in diverse competizioni. La maggior parte si tiene in Europa e sono concentrati in particolari periodi dell'anno: generalmente i più "caldi" sono quelli che vanno da giugno ad agosto, novembre-dicembre e febbraio-aprile. Il tutto si svolge quasi sempre nei fine settimana (dal Venerdì fino alla Domenica) o durante le vacanze, per un totale di giorni raramente superiore a tre; di norma vengono organizzati in piccoli paesi (non sempre facilmente accessibili dalle grandi città), mentre come strutture vengono utilizzati grandi capannoni, palazzetti dello sport o zone fieristiche, questo per dare la garanzia di poter ospitare non solo un sufficiente numero di persone, ma soprattutto tutte le relative attrezzature: infatti, gli organizzatori mettono a disposizione tavoli, sedie, impianto elettrico, bagni, docce e alcune volte ci sono anche posti per mangiare (c'è però gente che, per andare sul sicuro, porta tutto da casa, forni a microonde compresi!), mentre per poter godere al meglio le varie produzioni rilasciate durante il party si utilizza un bel megaschermo, con annesso un impianto audio di notevoli capacità. I computer devono, invece, portarseli da casa chi prende parte direttamente alla manifestazione; per dormire vengono allestiti degli spazi isolati dalla sala principale (purtroppo però, raramente è così...), dove ci si può accomodare con il proprio sacco a pelo, anche se può spesso capitare di vedere persone dormire sotto i tavoli o in altri posti strambi. Una volta, quindi, giunti sul posto, si sistemano le proprie apparecchiature (PC, monitor e altro) e ci si prepara per le competizioni, che oltre a comprendere le classiche categorie (demo, intro64k, intro4k ecc.), possono anche includere tornei in rete con giochi famosi, oppure ancora sfide assurde, come il lancio del dischetto o la più classica Coca Cola Competition. Le produzioni da presentare si possono tranquillamente cominciare prima del party, oppure crearle direttamente sul posto, basta solo tenere in considerazione il limite di tempo (noto anche come deadline) che gli organizzatori decidono per la presentazione dei lavori. Giunti quindi alla deadline, possono partire le varie competizioni, votate direttamente dal pubblico e a volte anche da una giuria composta da persone note nella scena: spesso però, capita che i voti non rispecchino sempre la reale qualità di un prodotto, per il semplice motivo che entrano poi in gioco i fattori amicizia e notorietà di un particolare gruppo, che pur presentando un prodotto di non eccelsa qualità, riesce magari a vincere. Concluse tutte le varie competizioni per le diverse piattaforme e finito il conteggio dei voti, si procede alla consegna dei premi e agli ultimi saluti finali. Bene, spero che con questo articolo via sia ora un po' più chiara quale sia l'atmosfera di un party, anche se ovviamente la cosa migliore è quella di prendervi parte di persona (cosa che io non ho ancora fatto, sigh!). Direi che con questo appuntamento si può chiudere la serie di articoli introduttivi al mondo della scena demo, così dal mese prossimo cominceranno (rullo di tamburi) le recensioni!

Devo ancora sistemare alcuni piccoli dettagli, ma sicuramente verranno presi in considerazione demos, intros, musicdisk e gfxdisk. Per il resto....si vedrà.

Qui siamo all'edizione dell'anno scorso dell'Italian Gathering, che verrà replicato anche quest'anno.

Un'immagine della sala principale al The Party 4.

Questo è il megaschermo usato al Wired 96.

Direi che su questo tavolo non c'è proprio più spazio per mettere altro...

A CURA DI CARLO "AIR" BARONE (AIR@BBS.INFOSQUARE.IT)

Due ruote per la Virgin

Il colosso inglese si lancia nella sponsorizzazione sportiva...

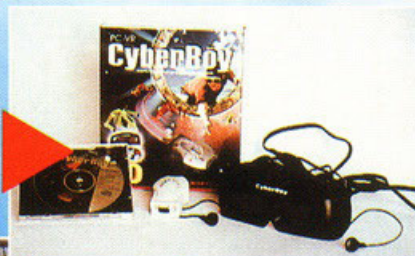
Già sponsor ufficiale della "Arie Molenaar Racing Team", che nella classe 125cc di motociclismo ha ottenuto eccellenti risultati nell'annata 1996, conquistando il primato grazie al pilota Aoki Haruchita, la Virgin Interactive Entertainment ha ora deciso di lanciarsi ulteriormente in questo fantastico mondo di gare di velocità.

Da quest'anno - gli appassionati hanno già avuto l'occasione di vederlo all'opera a Imola, il 6 di luglio - infatti, il pilota Jamie Robinson è entrato a far parte della scuderia Virgin, correndo nella difficile classe 250cc.

Staremo a vedere se le premesse di questo promettente pilota si concretizzeranno grazie all'intervento della "nostra" amata Virgin.

Parole a tre dimensioni

Due nuovi prodotti di grande interesse in arrivo sul nostro mercato.

Dalla nostrana società Italian Hardware Research, saranno presto disponibili due prodotti molto interessanti per il mercato videoludico. Dalla Woobo Electronics saranno presto disponibili gli occhiali "Cyber Boy", dotati di lenti LCD per la visione delle immagini tridimensionali su schermo. Questa periferica, disegnata per essere utilizzata con i giochi che supportano lo standard Stereoscopic 3D, permette di vedere "in rilievo" le immagini su schermo, accentuando l'effetto di realismo e la tridimensionalità degli oggetti. I titoli che, al momento, supportano questa tecnologia sono Magic Carpet e High Octane della Bullfrog, Match Rescue e World Rescue della Redwood e altri, mentre stanno per uscire versioni compatibili con questa tecnologia di Shattered Steel della Interplay e di Birthright della Softdisk Publishing. Il secondo prodotto distribuito in esclusiva da Italian Hardware Research, è invece un sistema di riconoscimento vocale da utilizzare all'interno dei videogiochi. Il "Verbal Commander", questo il nome del prodotto, studiato da K2 Interactive, permette di utilizzare fino a venti diversi comandi vocali all'interno di uno stesso gioco, in modo da semplificarne la gestione. L'incidenza di riconoscimento è molto alta, circa il 97%, ed è possibile configurarlo a piacere con tutti i giochi desiderati, adattando la propria parlata al software. Verbal Commander è composto da un microfono avanzato, con sistema di riduzione dei rumori di fondo, e una scheda ISA da collegare al PC. Può funzionare sia in ambiente DOS, sia Windows 95 e non richiede particolari procedure di configurazione. Verbal Commander può, inoltre, essere utilizzato per applicativi professionali di Microsoft o AutoCAD. Per informazioni contattare Italian Hardware Research, tel. 0321-864337.

L'ultima avventura in rete

Cominciata la fase due del beta testing di Ultima Online.

Purtroppo era troppo tardi per potervi fornire un report completo, ma data la portata dell'evento, non potevano non comunicarvi nulla. Un giorno prima della chiusura del numero è, infatti, giunta in redazione una copia di Ultima Online, l'attesissimo gioco di ruolo via Internet ambientato nella terra di Lord British. Da quel poco che abbiamo potuto vedere prima di scrivere queste poche righe, il progetto di Ultima Online sembra davvero molto ambizioso e lontano anni luce da un'idea di gioco in stile Diablo. In UO, esiste un vero e realistico universo fantasy di cui voi, con il vostro giocatore, non siete altro che una piccola parte. Sin dalla creazione del personaggio, l'impressione è grandiosa, vista la grande mole di parametri che è possibile configurare a proprio piacimento. Una volta entrati all'interno del gioco, il senso di libertà è talmente alto che ci ritrova letteralmente spaesati, ma diventa subito chiaro che si è entrati in mondo virtuale che vive indipendentemente o meno dalle nostre azioni. Per il momento non possiamo dirvi di più, ma non temete: il mese prossimo cercheremo di fornirvi un report completo in ogni dettaglio, posto di riuscire a schiodare il BDM dalla tastiera del computer...

IN CERCA DI NUOVI TALENTI

La Grapho Multimedia, dopo aver realizzato numerosi CD-ROM interattivi di successo, in occasione dell'E3 di Los Angeles ha avviato accordi con alcuni importanti distributori, ed è ora alla ricerca di programmatori 3D, grafici e animatori da inserire nel proprio staff interno per la realizzazione di videogiochi per PC CD-ROM e Sony Playstation. In particolare, la ricerca riguarda esperti programmatori 3D in linguaggio C o C++ in ambiente Windows 95 e/o DOS e modellatori o animatori di grafica tridimensionale che lavorino con i più diffusi pacchetti per Windows, per inserirli all'interno di un'azienda specializzata nella produzione di videogiochi per il mercato mondiale. Per informazioni contattare: Grapho Srl - Divisione Multimedia, Via dei Bresciani, 23, 00186 Roma, Tel. 06/6868800 - Fax 06/6869648, e-amil:grapho@gol-it.com.

NUOVE AVVENTURE SOTTERRANEE

La Bullfrog ha rivelato di trovarsi attualmente al lavoro su di una espansione per il loro recente successo Dungeon Keeper. Al momento i dettagli sono piuttosto scarsi, ma sembra che in questo add-on sarà inclusi nuove creature, nuovi livelli e scenari e, soprattutto, nuove caratteristiche, tra cui la rimpianta possibilità di impersonare gli avventurieri all'interno dei dungeon creati dai propri amici. La data di uscita di questa espansione è prevista per Natale.

ABUSI GRATUITI

Non pensate che questa notizia riguardi qualche scandalo del mondo dei videogiochi, semplicemente, i Crack dot Com hanno deciso di rendere di Pubblico Dominio il codice sorgente del loro eccellente titolo Abuse, di quasi due anni fa. Lo scopo di questa azione è puramente "umanitario", al fine di mostrare a programmatori alle prime armi come realizzare un gioco commerciale di successo. La Electronic Arts e la

Per un pugno di dinosauri...

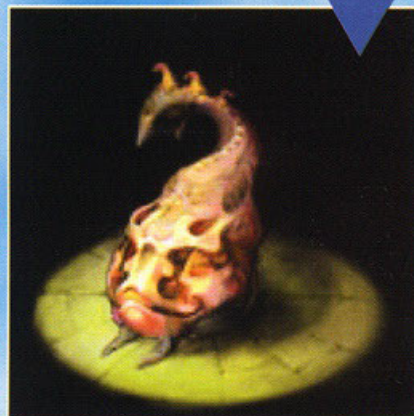
Sembra meravigliosa la conversione di Turok per PC.

Turok della Acclaim, sviluppato dalla Iguana Entertainment, è stato uno dei titoli più venduti in America ed Europa per Nintendo 64, mentre è attualmente in testa alle classifiche giapponesi. Ebbene, per tutti coloro che credono ancora che il PC non sia in grado di gestire giochi a livello delle più avanzate console, dovete sapere che la conversione di Turok, solo ed esclusivamente per schede accelerate 3D, è in dirittura d'arrivo.
Dalle prime immagini e dalle parole di Al Mecklenburg,

producer del progetto, questa versione sembra addirittura migliore della controparte su Nintendo 64, grazie all'introduzione di tutti gli effetti tipici delle schede 3D e dell'utilizzo dell'alta risoluzione (ancora preclusa alla macchina della grande "N"). Al momento, l'unica scheda supportata è la 3Dfx, ma il team di sviluppo sta lavorando a una versione per Power VR e una in Direct3D. Per quanti non conoscessero questo titolo, diremo semplicemente che si tratta di un eccellente sparatutto 3D, in cui il giocatore interpreta il ruolo dell'indiano Turok (omonimo protagonista di una serie a fumetti americana della stessa Acclaim), nel tentativo di salvare la Terra da un'invasione di dinosauri robotici, sfruttando un arsenale di armi che ha veramente dell'incredibile. La data di uscita di questo titolo è prevista per la fine dell'anno.

Un RPG che ha dell'irreale

La Epic ha in progetto un nuovo uso per il motore di Unreal.

Mentre il progetto di Ultima Online della Origin procede a vele spiegate, la Epic ha intenzione di proporre il suo gioco di ruolo via Internet, sfruttando il motore grafico del suo sparatutto 3D di prossima uscita, Unreal. Al posto di utilizzare la visuale in prima persona, però, l'idea degli sviluppatori è quella di includere diversi tipi di inquadrature, inclusa una "classica" alla Diablo.
Come in Ultima Online, The Circle (questo il nome scelto) dovrà diventare un vero e proprio universo parallelo, che sarà, però, diviso in diversi "ecosistemi", ognuno con le proprie leggi e le proprie convenzioni. Inoltre, sfruttando l'editor di Unreal, sarà possibile creare il proprio mondo, in cui potranno convivere altri giocatori.
Il team di sviluppo che ha il compito di portare a compimento questo ambizioso progetto è chiamato World Tree ed è conosciuto per aver realizzato l'ottimo sparatutto Tryian su PC. Al momento, però, nessun publisher ha firmato per il titolo e la Epic non è ancora del tutto sicura di portare a compimento il progetto.

Bungie (che possiedono i diritti di pubblicazione del titolo per PC e Macintosh) sono state concordi nell'assecondare l'azione dei Crack dot Com, di per sé davvero lodevole e generosa.

CAMBI DI BANDIERA

Dopo aver mandato a monte la colossale fusione con la Sega, la Bandai sta rapidamente muovendosi verso altri lidi, stringendo accordi che, a fusione avvenuta, le sarebbero stati sicuramente negati. Uno di questi, di una certa importanza, riguarda la conversione dell'amato/odiato Tamagotchi su Nintendo 64, decisa in seguito all'incredibile successo della versione per Gameboy, già diffusa in Giappone, che ha già venduto la bellezza di 450mila unità. Se la notizia del rifiuto definitivo della Bandai di fondersi, ha avuto un effetto decisamente negativo sugli umori in casa Sega, queste collaborazione con la sua maggiore rivale non possono fare altro che peggiorare la situazione.

CONTRATTI RECISI

Dopo aver stipulato un promettente accordo iniziale, la Sega ha prematuramente terminato i suoi rapporti con la 3Dfx Interactive per la creazione di un chip grafico da utilizzare per la prossima generazione di console da casa del colosso giapponese. I motivi di questa scissione, dopo un investimento iniziale di due milioni di dollari, sono ancora ignoti, ma è sicuro che la cosa non ha fatto molto felice la 3Dfx Interactive che, tuttavia, ha dichiarato di non aver sentito troppo il colpo, essendo decisamente più lanciata sulla produzione di nuovi chip per l'accelerazione 3D delle schede grafiche per PC. Secondo il presidente della società Greg Ballard, le entrate derivate dalla collaborazione con la Sega sarebbero dovute essere meno del 10% rispetto al totale stimato per il 1998, dato per cui la scissione del contratto non farà certo tremare la produzione degli acceleratori grafici che ci sono tanto cari...

DUNGEON KEEPER • BULLFROG

CARATTERISTICHE

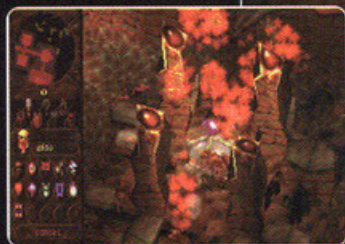
Sei il Custode delle Prigioni e potrai avere al tuo comando molte specie diverse di mostri

Lotterai in prigioni sotterranee per espandere il proprio impero di creature malvage

Numerosi livelli bonus nascosti

Potrai controllare tutti i mostri in prima persona

Uccidi e tortura molteplici varietà diverse di sventurati eroi

Goditi l'azione da diversi punti di vista

Ricerca fra numerosi incantesimi diabolici

Scegli fra diversi tipi di stanze per costruire il tuo mondo di tortura: camere, corridoi e sala delle armi

Prigioni create in 3-D estremamente dettagliate

Mostri sofisticati ed eroi dotati di intelligenza artificiale

CON DUNGEON KEEPER È INIZIATA L'ERA NELLA QUALE TUTTI POSSONO GIOCARE AD UN GIOCO DI RUOLO

Illuminazioni multiple in tempo reale per un'atmosfera carica di tensione

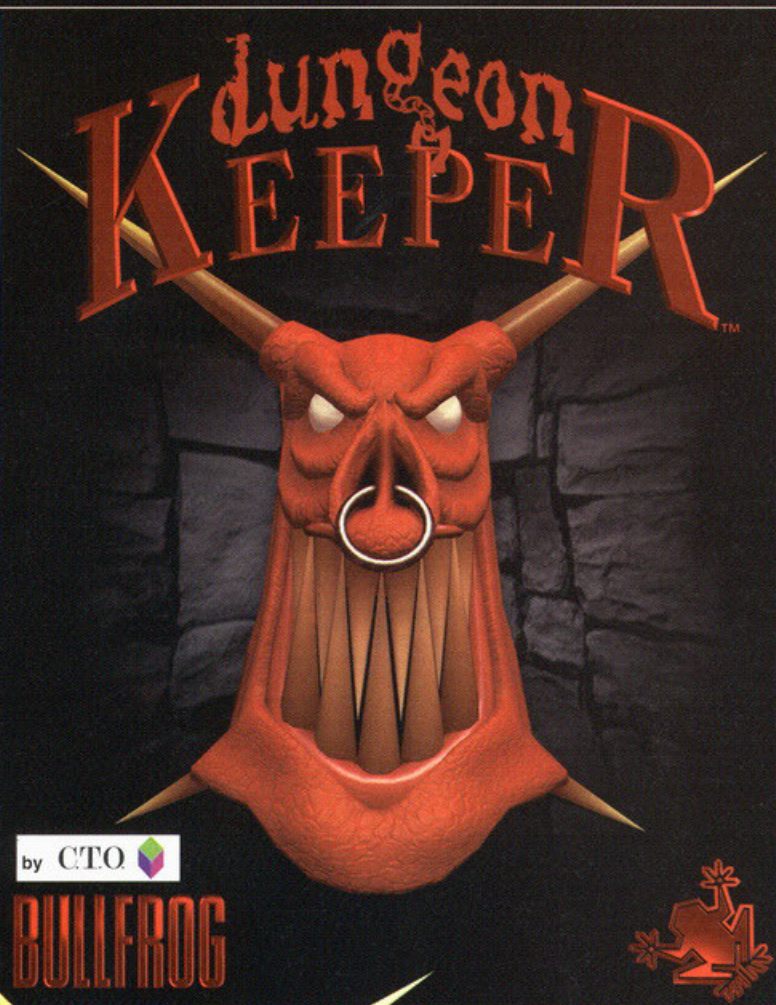
Combatti contro un'armata di Dungeon Keeper nemici, ciascuno diabolico quanto te

Possibilità di giocare in modalità multiplayer, incluso lo scontro all'ultimo sangue

by

http://www.cto.it
tel. 051.6167711

DUNGEON KEEPER • BULLFROG

IL PIÙ ATTESO E RIVOLUZIONARIO GIOCO DELL'ANNO

In una concezione assolutamente originale, sarai TU a divertirti nelle vesti di un crudele Custode delle Prigioni, a comandare un'armata di mostri totalmente assoggettati ai tuoi voleri. Crea il tuo impero sotterraneo, iniziando da un insignificante buco fino ad arrivare ad una vera e propria rete sotterranea di camere e corridoi. Distruggi tutti gli eroi che ti vorranno depredare, installando trappole e torture dove meno se lo aspettano e assoggetta gli abitanti dei regni di amore e pace al tuo impero del terrore.

ESSERE CATTIVI NON È MAI STATO COSÌ BELLO

Sito internet Bullfrog: www.bullfrog.co.uk

Mille e non

L'incubo della fine del mondo perseguita da sempre la razza umana, anche se nessuno sembra preoccuparsene sul serio.

A CURA DI MAURO "MIKE" ORTOLANI (CIBRU@IOL.IT)

Che il genere umano sia stravagante lo si è già assodato con sicurezza. Una cosa è certa: anche se esistesse qualche altra razza da qualche parte nell'universo, noi vinceremmo certamente il primato di coloro che maggiormente si preoccupano per la fine del mondo! Sono secoli che gli uomini si dibattono tra paure reali, superstizioni, preveggenze, apocalissi vere o presunte e ogni sorta di nera ipotesi per gli anni a venire. Se nel medioevo l'ignoranza, che regnava sovrana sulla maggior parte della popolazione terrestre, poteva in qualche modo giustificare questo sacro terrore; oggi, con l'ausilio della scienza, dovremmo essere in grado di applicare quella dose di buon senso tale da impedirci di scaricare ogni sorta di porcheria dovunque capiti, di mettere in circolazione arsenali radioattivi, di avvelenare e divorare ogni risorsa. Bah, dopotutto immagino che sia più comodo pensare che noi quando verrà la fine del mondo non ci saremo; le alte sfere fanno esperimenti nucleari nell'oceano e le piccole sfere imbrattano i parchi dopo i pic-

Siamo arrivati in un pacifico villaggio e ci apprestiamo a parlare con il capo della comunità: abbiamo messo via le armi, ci siamo dati una sistemata ed eccoci pronti a fare colpo.

Questa è la schermata dei dialoghi: osservate l'elenco delle domande a disposizione e l'espressione perplessa del nostro interlocutore.

Ecco la "fucina" dei personaggi, da qui è possibile creare il personaggio ideale impostando tutti i parametri sulla forza, l'età, il comportamento.

nic. Leggiamo i giornali ed esclamiamo con un tono tra il serio e l'impegnato: "ah! L'effetto serra, ah! Lo scioglimento dei ghiacciai, ah! Com'è terribile tutto ciò". Poi tutti a vedere il Quizzone e che di queste noiose questioni si occupi qualcun altro, chiunque, magari i nostri figli se ne avremo: sarà un problema loro, noi abbiamo fatto il possibile.

In un clima simile, non stupisce nessuno che tutti quanti cerchino di esorcizzare la situazione attraverso la pubblicazione di opere letterarie, romanzi, film e videogiochi sulla morte del nostro pianeta e di tutto quello che ci sta sopra.

È il caso di Fallout, gioco di ruolo post apocalittico in arrivo dalla Interplay.

Dato che non è questa la sede per dilungarsi in deliranti discorsi sul genere umano e la fine del mondo (per questo vi invito, come sempre, a scrivermi al mio nuovo e definitivo indirizzo E-mail), direi di passare alla disamina di quello che si preannuncia come un gioco di ruolo per PC veramente notevole e, più in generale, un prodotto decisamente interessante.

Come e perché affrontiamo l'avventura ci viene descritto nell'introduzione filmata del gioco; decisamente tra le meglio riuscite che mi sia capitato di vedere, forse non eccessivamente spettacolare, ma di gran classe, con un vecchio disco crepitante in sottofondo e le immagini disturbate di un televisore che mostrano avvenimenti politico/militari e pubblicità di prodotti commerciali. Pian piano la

La schermata dell'inventario. Fino a due oggetti possono essere tenuti in mano e utilizzati rapidamente.

più di mille

Notate il dettaglio grafico generale e smettete di chiedervi perché il nostro eroe ha il numero tredici sulla schiena.

Personaggi e interpreti

ZOOM IN

Max
Il più grosso del rifugio, sfortunatamente anche il meno dotato dal punto di vista intellettuale; lasciare o no il rifugio è per lui totalmente indifferente.

Albert
È il leader di una minoranza all'interno del rifugio che considera la possibilità di una vita all'esterno. Un tempo era avvocato ed è dotato di grande carisma.

Natalia
La nipote di un diplomatico russo: è un'acrobata, è molto intelligente e dinamica. Data la sua curiosità sarebbe felice di uscire dal rifugio in cerca del chip e di... avventure.

Se l'aria è tossica, se l'aria è infetta, che me ne importa? Ho la casetta! Nel sottosuolo, senza i vicini, c'è pure il posto, per i bambini! BLAM! Yeah!

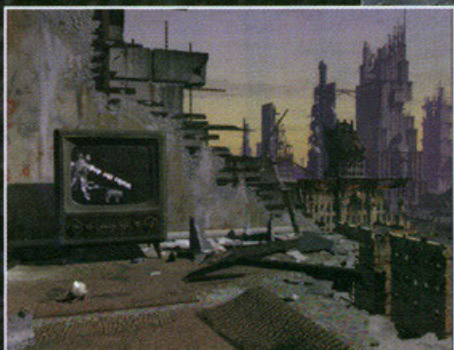
scena si allarga, mostrando il televisore che trasmette le immagini e, sullo sfondo, una città completamente in rovina. La terra è ridotta a un ammasso di macerie fumanti a causa di una guerra nucleare globale conclusasi, naturalmente, senza vincitori né vinti. Come se non bastasse le radiazioni sprigionate dai vari ordigni hanno avuto effetti devastanti anche sulla fauna e sulla flora, così può capitare di imbattersi in giganteschi ratti carnivori o in letali ed enormi scorpioni mutati. Per sfuggire alla catastrofe nucleare ormai imminente, vengono costruiti degli speciali rifugi sotterranei dove chi può permetterselo troverà scampo alla fine del mondo. La cosa peggiore, ed è qui che a mio avviso i programmatori hanno dato il meglio di loro stessi in quanto a lucida ironia, è che la televisione dell'epoca pubblicizza dei modelli di rifugi antiatomici per la famiglia con la stessa stupida allegria con la quale si pubblicizzerebbe un'automobile o un gelato; come a dire che, volendo, si può ricavare denaro anche dalla fine del genere umano, ammesso che serva a qualcosa avere denaro e non avere più posti dove spenderlo. La vostra missione risulta subito chiara: siete scampato all'olocausto rifugiandovi in uno di questi "caveau"; per un bel po' di tempo tutto è filato liscio, ma a un certo punto un chip che regola la purificazione dell'acqua ha smesso di funzionare e i superstiti del rifugio hanno i minuti contati. Venite scelti per uscire dal rifugio e avventurarvi sulla superficie del pianeta devastato in cerca di un altro microchip che possa sostituire quello guasto: avete centocinquanta giorni di

Fallout

 Ottobre

 DOS, Win95

 RPG

Uno scorpione gigante ci sbarra il passo con intenzioni poco amichevoli. Sarà meglio inventare qualcosa e sarà meglio farlo in fretta perché i colpi di pistola non sembrano infastidirlo.

Ecco il televisore di cui vi parlo e che compare nel video di introduzione al gioco. Niente da dire, sarete d'accordo con me che è un immagine... suggestiva.

tempo per continuare a dare a coloro che vivono all'interno del rifugio una speranza di sopravvivenza. Visivamente Fallout si presenta benissimo, la grafica in alta risoluzione è decisamente di buon livello. Tutti gli edifici e i personaggi si presentano riccamente dettagliati e i particolari si sprecano un po' ovunque. Come termini di paragone per la visuale isometrica impiegata potrei citarvi Diablo della Blizzard e i più recenti episodi della serie Ultima, solo che in Fallout, se possibile, l'aspetto generale appare ancora più nitido. Ma come gli appassionati sanno bene, non è solo la grafica che fa un buon RPG (un esempio su tutti è l'immenso Daggerfall della Bethesda), ma è anche la profondità e l'accuratezza del personaggio insieme a tantissime altre variabili. Alla Interplay erano perfettamente consci di tutto questo, e infatti originariamente Fallout prevedeva l'impiego del sistema GURPS (Generic Universal Role Playng System), forse il più conosciuto e usato sistema di regole per giochi di ruolo. A seguito di varie vicissitudini, e di contrasti con l'inventore del suddetto sistema, i programmatori hanno deciso di implementare un set di regole nuovo di zecca e denominato SPECIAL, le iniziali inglesi di Strenght, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck; questi sono gli attributi fondamentali nella maggior parte dei giochi di ruolo esistenti.

All'inizio del gioco ci viene offerta la possibilità di scegliere fra tre personaggi (vedi box apposito), tutti già, per così dire, pronti. In alternativa a ciò, per i giocatori più esperti e smaliziati, è possibile variare a piacimento le caratteristiche di ciascuno di questi tre personaggi, o crearne un altro completamente nuovo con il quale affrontare l'avventura.

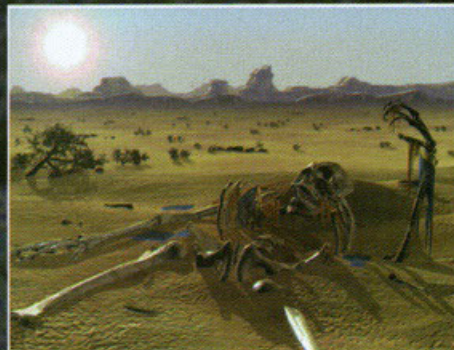
La gestione dei movimenti del personaggio è controllata da un'interfaccia decisamente semplice e immediata: utilizzando il mouse è possibile indicare al nostro alter ego virtuale la locazione sullo schermo che vogliamo raggiungere ed egli si incamminerà verso quel punto. Gli oggetti e le armi verranno immagazzinati nel classico inventario; da qui sarà possibile con un semplice "clicca e trascina" equipaggiare il nostro eroe con armi, corazze, oggetti e tutto quello che è in nostro possesso. Fino a questo punto, tutto avviene in tempo reale, cioè ci muoviamo noi e si muovono anche gli altri personaggi, amici o nemici, presenti in quella locazione. Quando giunge il momento di impegnarsi in combattimento, la modalità di gioco passa da quella in real time a quella a turni. Avremo quindi a disposizione un determinato numero di punti azione da usare per muoverci, fare fuoco con le armi, correre o metterci al riparo. Questo, secondo i programmatori, dovrebbe portare a un approccio più strategico al combattimento, invece di limitarsi a un frenetico movimento del mouse per abbattere i nemici. Sparare a un bersaglio è molto semplice: è sufficiente cliccare sull'arma che si sta impugnando per vedere il cursore trasformarsi in un mirino. A quel punto basterà portare il mirino sulla creatura e fare fuoco. Se utilizzeremo il tasto destro del mouse potremo effettuare un tiro mirato che consumerà un maggior numero di punti azione, ma risulterà molto più preciso; apparirà, infatti, una finestra contenente un'immagine stilizzata del nostro avversario e tutti i punti ai quali possiamo mirare: un braccio, una gamba, la testa e via dicendo. Altre operazioni che possono essere richiamate dal tasto destro del mouse sono i consueti comandi "osserva", "prendi oggetto", "usa abilità" e così via.

Naturalmente, non si tratterà solo di sparare ai nemici, trattandosi di un RPG, in Fallout ci troveremo anche a dover parlare con altri personaggi per richiedere informazioni, farci aiutare o barattare oggetti in nostro possesso con qualcosa che ci potrebbe servire. La gestione dei dialoghi richiama da vicino quella delle tradizionali avventure grafiche: cliccando su un personaggio apparirà una schermata contenente il volto animato del tizio, o della tizia (per ora mi è capitato di vedere solo i volti dei personaggi più importanti, ma ricordiamoci che stiamo parlando di una versione non ancora completa del gioco) e una serie di domande disponibili. Le nostre caratteristiche, il nostro comportamento e il tipo di domande che faremo influiranno pesantemente sull'esito della conversazione. Potrebbe capitare che la gente ci ignori o addirittura ci eviti perché, tanto per fare un esempio, siamo entrati in un villaggio pacifico imbracciando le armi, oppure perché il nostro aspetto o il nostro modo di parlare li offende. Tenete comunque presente che l'avventura non prevede la formazione di un party, a volte qualche personaggio non giocante si unirà a noi per qualche scopo preciso, ma in linea di massima saremo soli con i nostri problemi. I vari villaggi e le varie locazioni che potremo visitare sono

Topi giganti! Pericolosi e mortali. Se riuscirò ad abbattere qualcuno il mio personaggio guadagnerà punti esperienza...

raggiungibili tramite una pratica mappa da dove potremo comodamente scegliere il percorso che intendiamo seguire. Nel corso delle nostre esplorazioni potremo incorrere in brutti incontri con bande di predoni o terribili animali mutati, ma potrebbe anche capitare di giungere a un villaggio, dove qualcuno vi chiederà di dar loro una mano ad affrontare scorpioni giganti o a combattere scorrerie di vandali, in cambio di compenso o di amicizia. Potrete decidere di imbarcarvi in ogni situazione e di affrontare qualsiasi avventura, ma non dimenticatevi che, qualunque cosa voi facciate, il tempo passa inesorabile e i vostri compagni al rifugio rischiano di morire di sete (come il BDM che, ansimando nel torrido deserto redazionale, cerca volontari che gli recuperino acqua fresca al bar di fronte).

Siamo dunque di fronte al gioco di ruolo per computer definitivo? È ancora presto per dirlo, ma è certo che da quello che abbiamo potuto vedere fino a questo momento c'è di che sperare, gli appassionati faranno bene a tenere d'occhio gli scaffali dei negozi aspettando la recensione completa. Nelle foto qui intorno potete farvi un'idea dell'aspetto generale del gioco e dei menu per la regolazione dei parametri e nel frattempo, se possiamo, cominciamo a prendere in considerazione l'idea che in fondo questo pianeta potremmo anche trattarlo meglio, visto che magari un giorno potrebbe anche non essere più tanto semplice come oggi compiere banali operazioni quali uscire di casa a comprare l'acqua.

Appena fuori dalla porta del rifugio dovrete vedervela con i grossi topi delle caverne e poi, finalmente, tornerete a vedere la luce del sole.

Sarà meglio cominciare a imparare meglio l'uso delle armi o finirò per vedere questa schermata molto spesso.

ZOOM IN

Perché potrebbe essere un successo:

✗ La qualità della grafica è veramente soddisfacente e rende l'esperienza di gioco molto "immersiva".
✗ Il sistema di controllo del personaggio è abbastanza semplice da consentire anche ai non esperti di RPG di godere appieno del gioco.
✗ Si può interagire con un gran numero di personaggi non giocanti e c'è una buona gestione dei dialoghi e dell'inventario.

Perché potrebbe non esserlo:

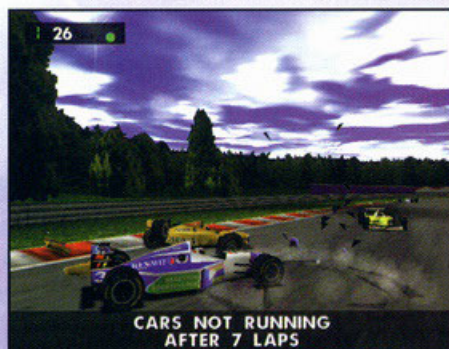
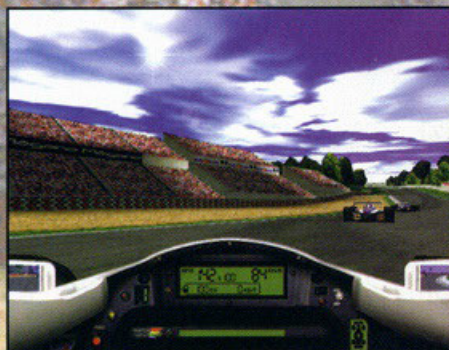
✗ Il sistema di combattimento a turni, in un momento in cui il real time è di gran moda potrebbe far storcere il naso a qualcuno.
✗ Aldilà di tutte le considerazioni iniziali la trama non è poi questo capolavoro di originalità.
✗ Malgrado l'assistenza offerta in alcune fasi dai personaggi non giocanti, non è possibile formare un party di avventurieri con i quali affrontare la storia.

A CURA DI STEFANO GRADI (STEPHAN@GALACTICA.IT)

Questa è l'immagine ideale per osservare il livello dei dettagli grafici, a cominciare dai segni dei pneumatici e dalla trasparenza del fumo.

Gli incidenti in F1 Racing sono spettacolari, pezzi di carrozzeria che volano dappertutto e macchine danneggiate donano quel pizzico di realismo in più.

I motori sono al massimo, l'adrenalina è a mille, il rombo è assordante, le luci rosse si sono spente... e il televisore si è rotto proprio adesso!

Cavolo, che sfortuna (meglio non cadere nel volgare), meno male che non mi è mai accaduta una cosa del genere; però conosco due persone alle quali è capitato, poverini. Sì, per gli appassionati la Formula 1 è un qualcosa di intoccabile, nei weekend nei quali si corre un Gran Premio, non ci sono scuse, può succedere qualsiasi cosa, ma le prove e la gara vanno viste assolutamente. Da qualche anno poi, dall'uscita di Formula One Grand Prix e del suo seguito, l'immenso e incompleto GP2, l'attenzione per il circus è viva ogni giorno di ogni settimana di ogni mese dell'anno. Le ore passate a regolare alettoni e a pennellare chicane si sprecano, ne ho perso il conto da tempo immemore, soprattutto da quando ho il volantino. Come se non bastasse, ora arriva la Ubisoft con il suo F1 Racing Simulation, gioco nel quale dovrete stirare tutti gli spettatori... Scherzi a parte (non è Carmageddon), sta per uscire una simulazione di Formula Uno che si propone come concorrente diretto del titolo realizzato da Geoff Crammond. Per realizzare questo Work In Progress, sono stato invitato dal caro Franco negli uffici della Ubisoft per visionare una beta (ancora molto primitiva) del videogioco in questione. Sto scrivendo all'indomani di questa visita e, stranamente, posso constatare che non mi è successo niente di strano (ricordate le catastrofi in occasione delle missioni in esterni per visionare dei giochi di guida?). Beh, meglio così. Si diceva? Ah sì, F1 Racing Simulation, in uscita in ottobre, sarà una vera e propria simulazione del mondo della Formula Uno, quindi modelli fisici realistici, tracciati attinenti alla realtà, regolazioni tecniche per cambiare le prestazioni delle monoposto a seconda delle varie situazioni. La Ubisoft ha acquisito i diritti della FIA per la stagione 1996 (vale a dire 22 vetture, 16 circuiti e tutti i piloti degli 11 team ufficiali) ed è in trattative per acquisire quelli relativi alla stagione in corso. Per ottenere un realismo al di fuori della norma, è stato stretto un accordo di collaborazione con la Renault per avere il maggior numero di informazioni possibile. Naturalmente, il tutto sarà in tre dimensioni e l'engine grafico sarà una leggera evoluzione di quello di Pod (è la prima cosa che salta all'occhio, per esempio, il cielo è identico, a parte i colori). Supporto quindi per tecnologia MMX (non è che sia poi chissà che cosa, molto meglio una bella scheda 3D) e schede acceleratrici, in particolare Power VR e 3Dfx, con particolare attenzione per quest'ultima, che sta ormai diventando un vero e proprio standard. Interessante la possibilità di avere due diversi livelli di simulazione: una "Facile" per i principianti e una "Realistica" (con tre differenti livelli di difficoltà) per chi ha già macinato chilometri su chilometri. Il tempo atmosferico sarà variabile e più di trenta opzioni vi permetteranno di personalizzare F1 Racing attivando o meno particolari funzioni come cambio e freni automatici, traiettoria ideale, malfunzionamenti, regole e penalità. Avanzatissima sarà anche la modalità multiplayer: due giocatori in split-screen, da due a otto giocatori via LAN, modem o cavo seriale; senza dimenticare il supporto tramite Internet già visto con Pod. Da quello che ho potuto vedere e provare con mano, il gioco non sembra niente male; pur mancando ancora parecchie cose, ho notato particolari interessanti, come l'accuratezza raggiungibile nelle regolazioni di alettoni, sospensioni, cambio e gomme. Non ho potuto sperimentarne in pista l'effettiva validità, ma le premesse ci sono tutte. Il feeling con la vettura sembra essere

I cockpit sono diversi per ogni vettura, anche se mantengono una certa continuità tra loro, per realizzare la medesima strumentazione.

F1 Racing Simulation

Ottobre 1997

Windows 95

Simulatore di guida

La Formula 1? Sì, non è

Questa spettacolare chicane del circuito di Hockenheim, vi permette di constatare come gli alberi siano considerati singolarmente e non come un'unica massa verde.

La visuale interna a bordo di una Jordan, notate come sul tracciato sia visibile l'ombra causata dalla pubblicità della Agip.

molto buono, anche se totalmente diverso da quello di GP2; se vogliamo possiamo paragonarlo di più a quello dei due Indycar, anche per lo stile grafico. La fedeltà nella realizzazione dei circuiti è impressionante, basti pensare ai lampioni del circuito di Montecarlo (dovreste vederli in una delle fotografie di queste pagine), alla segnaletica orizzontale del circuito di Melbourne e ad altri piccoli dettagli che ho notato nelle cinque piste provate (peccato non fosse ancora disponibile Monza, la conosco centimetro per centimetro, avendola visitata più volte e in varie occasioni). Che dire dopo la giornata di ieri? Beh, sicuramente ci troveremo di fronte a un titolo di valore, purtroppo, però, gli elementi per un giudizio completo e approfondito sono ancora pochi, per cui non vi rimane altro che aspettare fiduciosi il momento della recensione. Ora , penso possa essere interessante conoscere qualcosa a proposito del "making of" di F1 Racing, cioè alcune curiosità riguardanti la realizzazione del progetto da parte dei programmatori. Come già detto, il gruppo di lavoro impegnato nella realizzazione di F1 Racing è lo stesso che ha sviluppato Pod. Dopo averlo completato, hanno deciso di utilizzare l'esperienza accumulata (e il più che dignitoso engine grafico...) per ottenere una reale simulazione. Hanno studiato a fondo i pregi e i difetti di tutti i possibili concorrenti e alla fine hanno tracciato una linea guida per ottenere il miglior risultato possibile. Loro stessi si rendono conto delle esose richieste hardware, infatti raccomandano almeno un Pentium 166 (con o senza MMX) accelerato con 3Dfx o Power VR. Il loro massimo impegno, in questo periodo, è rivolto al ridurre al massimo queste pretese per poter offrire una buona qualità a partire da un Pentium 120 con scheda 3D. In ogni caso, differenti opzioni per il dettaglio grafico permetteranno un buona fluidità su qualsiasi sistema. All'inizio di queste pagine, ho accennato alla collaborazione intrapresa con la Renault, dimostratasi fondamentale per la riuscita del progetto. La casa automobilistica transalpina ha fornito al team di sviluppo alcuni dati importantissimi e, allo stesso tempo, riservati e ha offerto tutto il supporto necessario. Un ingegnere, tale Christian Blum, ha lavorato a fianco dei ragazzi francesi per assisterli nello sviluppo della telemetria, delle regolazioni aerodinamiche, delle reazioni fisiche e della composizione delle gomme (in cooperazione con la Michelin). Christian si è divertito in questo lavoro e si è detto sbalordito della precisione con la quale è stato ricreato il mondo della Formula 1 su un PC. Miglior giudizio non potevano certo ottenere. Particolare attenzione è stata riposta nella realizzazione della parte grafica e sonora; gli addetti del team si sono recati a visitare i vari tracciati per registrarne i suoni e osservarne le caratteristiche. Il rombo dei motori è stato digitalizzato direttamente da quello di un Renault, per ottenere la massima fedeltà possibile. La stessa Renault, ha poi provveduto a recapitare numerose videocassette al fine di poter studiare in ogni minimo dettaglio i circuiti. Il risultato ottenuto pare essere di ottimo livello, a detta dei programmatori, è stata riportata ogni più piccola asperità. Quando il gioco sarà finalmente completato, il pilota collaudatore della Renault, Jean-Cristophe Boullion, lo testerà per giudicarne il realismo (secondo voi dirà che non andrà bene?) e per dare il consenso finale. Interessanti sono poi i vari passi che si

La frenata all'ultima chicane di Imola, sono interessanti i giochi di luce sulle carrozzerie delle vetture e sui cordoli.

male...

Che belle le corse sul bagnato, il più grosso difetto di GP2. Meno male che l'effetto in F1 Racing è stato realizzato, e direi anche bene

Eh, il dettaglio grafico è quasi incredibile, guardate, per esempio, l'aiuola fiorita (con relativo lampione) di fronte a quel palazzo.

Visuale in primo piano di una Williams del 1996, quando ancora si definiva Damon Hill un buon pilota...

sono resi necessari per la trasposizione digitale dei tracciati e delle vetture. Per quanto riguarda i primi, il loro project manager ha contattato le nazioni ospitanti un Gran Premio per ottenere le planimetrie, che sono poi state acquisite con uno scanner (a meno che non fossero già in formato AutoCAD). Successivamente, dopo aver studiato oltre 160 ore di filmati e aver eseguito numerose ricerche su Internet, sono passati a disegnare tutto su carta. Il passo successivo è stato creare dei modelli tridimensionali in wire frame, successivamente ricoperti da texture. Questo si è rivelato un procedimento molto lungo, per esempio, per ultimare il circuito di Montecarlo, si sono resi necessari circa quattro mesi. L'ultima fase, molto più rilassante delle altre, è servita ad apportare piccole modifiche e correzioni. Il design di una vettura è invece stato diviso in due parti: realizzazione del modello fisico e comportamentale e progettazione del modello tridimensionale. Per la prima parte, è stato assunto un esperto di simulazioni della Renault, Cristophe Gandon. Egli ha scritto uno speciale modello matematico per controllare le reazioni della monoposto. Il programmatore Dominique Duvivier si è preoccupato di sviluppare il corrispondente modello fisico. Alla fine, il tutto è stato trasferito sul modello tridimensionale. È stata posta molta attenzione a situazioni particolari come la perdita di una gomma, di un alettone o la rottura di una sospensione; l'ottimizzazione del comportamento ha portato via circa sei mesi. Per la creazione delle vetture tridimensionali, è stato seguito lo stesso procedimento adottato per i circuiti, ovvero studio di fotografie, acquisizione di dati dalla Renault, creazione di griglie tridimensionali e applicazione delle texture. Una particolarità non trascurabile è la realizzazione di ventidue diversi cockpit, uno per ogni monoposto. Per concludere, diamo alcuni numeri: hanno lavorato al progetto un totale di ventinove persone, sei grafici 2D, sei grafici 3D, due designers e quindici programmatori; lo sviluppo ha richiesto circa un anno e mezzo.

Circuito di Montecarlo, strade strette e lente, monoposto in coda, in fila indiana, una dietro l'altra; pronte ad accartocciarsi al primo errore.

ZOOM IN

Perché potrebbe essere un successo:
- ✗ Il livello di realismo sembra essere elevato.
- ✗ Sfrutta l'eccellente engine di Pod.
- ✗ È l'unico concorrente di GP2.
- ✗ La grafica sembra essere eccezionale.

Perché potrebbe non essere un successo:
- ✗ Il feeling con la vettura che si ha in GP2 è difficile da ricreare.
- ✗ La parte "tecnica" sarà davvero evoluta?
- ✗ È un concorrente di GP2.
- ✗ L'engine di un arcade come Pod sarà adatto a una simulazione?

Finalmente è giunt

Eccola! La prima versione giocabile del miglior gioco mai visto sulla saga di Gene Roddenberry è arrivato finalmente in redazione... vista l'importanza del titolo ho deciso di indagare da solo...

A CURA DI STEFANO "BDM" PETRULLO (PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

La sindrome del "monitor bianco" mi ha colpito ancora, sono abbastanza stanco, sono provato dal fatto che oggi è il 26 luglio, sabato sera... e PC Game Parade non è ancora chiuso (in teoria sarei dovuto partire per le sudate ferie intorno al 19...).
Guardo davanti al monitor una schiera di caratteri che piano piano prendono forma, lettere, frasi e parole che però sono ancora poche per riempire un servizio di quattro pagine sul titolo che, più di tutti in questi ultimi due anni, ha sconvolto la mia esistenza di videogiocatore. Quando Starfleet Academy è arrivato in ufficio nella sua versione completamente giocabile ho sentito che eravamo di fronte a qualcosa di grosso e non alla solita, stupida, operazione commerciale.
Ho giocato talmente tanto a questa beta che potrei farne la recensione (me ne sono reso conto... NdCarlo), ma ancora troppe cose mancano, mentre parecchi bug fanno andare in palla il computer.
Comunque, c'è abbastanza materiale per fare un WIP di tutto rispetto, quattro pagine meritatissime e, ve lo dico sin da ora, dense di dettagli su un titolo che a mio parere potrebbe veramente dare la birra a tutte le simulazioni spaziali che stanno per uscire da qui ai prossimi mesi. Siamo stati i primi, ai tempi, a proporvi le prime immagini e le prime informazioni su questo gioco, questo, se non ricordo male, è il quarto o il quinto WIP dedicato a Starfleet Academy, ed è molto difficile scrivere cose che non si siano già dette senza cadere nell'elogio dei vari aspetti che faranno emergere questo titolo dalla marea di release del periodo natalizio.
Comunque, per chi si fosse perso i vecchi numeri (ahi, ahi, ahi, cosa aspettate a richiedere gli arretrati?) farò un breve riepilogo della trama: Starfleet Academy è basato sulla prima serie televisiva, o meglio, sui primi film: Kirk è ancora capitano con l'Enterprise 1701-A ancora in servizio attivo.
Voi siete David Forrester, un cadetto che vuole assolutamente avere una nave da comandare, forse un po' secchione, ma comunque abbastanza "figaccione". Vostro padre è stato ucciso dai Klingon e voi non volete altro che sostituirlo al meglio all'interno di quella struttura, forse un po' troppo gerarchizzata, che risponde al nome di Flotta Stellare. Come promesso nei vecchi WIP, Starfleet Academy non metterà a dura prova solo le vostre qualità da combattente, ma anche il vostro senso d'iniziativa, le vostre capacità di risoluzione di problemi diplomatici, il vostro carisma, le nozioni scientifiche, la vostra conoscenza

Ecco la nostra base stellare, che carina, come un fungo disperso in mezzo a una foresta d'alberi, sono stanco, dovreste averlo capito...

"Guarda papà, i fuochi d'artificio!" "No figliolo, è solo un ammasso di carne klingon"

Sembra facile distruggere un vascello sparandogli in coda; peccato che questa nave spari anche dei suppostoni giganti "da tergo".

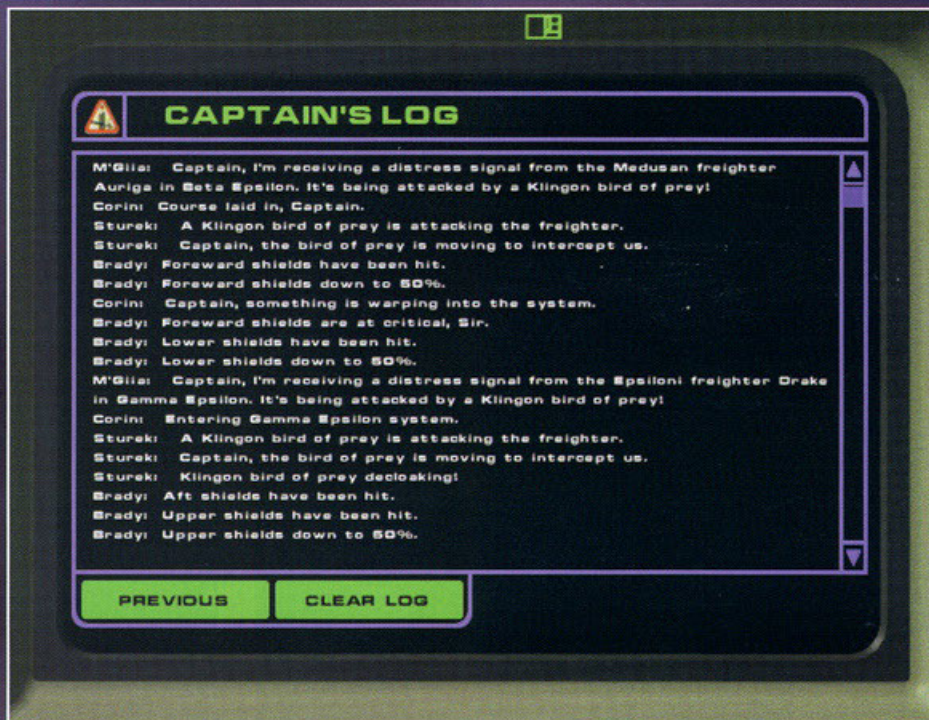
Eccola lì, la vostra poltrona, il posto dove riporrete il vostro bel sederino per pensare meglio a come salvare l'universo...

to tra noi!!!

Questa postazione vi permetterà di amministrare al meglio le risorse della nave, i dispositivi da riparare con maggiore urgenza...

della serie televisiva e dei dispositivi che una nave stellare monta di standard.
Rusty Buchert, produttore del titolo, afferma che l'idea per questo titolo si basa sul simulatore visto in Star Trek 2, il gioco sarà diviso in due parti principali: il simulatore vero e proprio, accessibile in qualsiasi momento e la parte di "interazione tra colleghi", nella quale dovrete sedare rivolte interne al vostro equipaggio, aiutando i vostri compagni a superare lo stress di essere membri di un'organizzazione così potente, ma anche così rigida.

Il gioco ha un plot che si divide in varie ramificazioni e comincia dopo due anni esatti di permanenza all'accademia, quando venite assegnati a un equipaggio che deve superare le famose "missioni al simulatore". Il gioco non sarà basato solo sul dare ordini, ma anche sull'interazione "umana" tra il capitano di una nave stellare e il suo equipaggio. Sono previste, naturalmente, anche delle missioni fuori dal simulatore... reali insomma (per quanto reale possa essere giocare con un computer...)
E fin qui apparentemente non c'è nulla di nuovo all'orizzonte. Come già detto qualche mese fa, Starfleet Academy vanterà la partecipazione di Kirk, Sulu e Checkov, che prenderanno anche parte alle missioni, nel caso di situazioni particolarmente pericolose, quali l'incontro di nuove razze aliene sconosciute. Di nuovo, rispetto alle vecchie informazioni che avevamo in nostro possesso, si sa che il nostro modo di portare a termine le varie missioni avrà effetto sul nostro equipaggio, dopo ogni missione generalmente, una sequenza FMV ci farà interagire con i nostri valorosi compagni di avventura, discutendo di varie cose inerenti o meno alla vita "nello spazio".
Per ciò che riguarda l'engine, questo è stato sviluppato in un periodo superiore ai tre anni, da quello che ho visto giocando per circa otto ore consecutive, a parte qualche inevitabile bug e crash di sistema, tutto era ottimizzato perfettamente. Si parla di requisiti minimi che dovrebbero partire da un processore Pentium a 75 Mhz e ottimali con un Pentium 120 Mhz (naturalmente a salire proporzionalmente con il dettaglio che si vuole visualizzare a video). Tutti i vascelli presenti sono costituiti da un numero variabile di poligoni che va da 250 a 500 per ognuno. Sono stati, in aggiunta, ricreati parecchi effetti speciali presenti nei film (pensate che, da perfetto imbecille, ho perso un quarto d'ora solo a cambiare lo stato di allerta da verde a rosso solo perché mi è sempre piaciuto il rumore della sirena...).
Esistono oltretutto milioni di parametri che vengono costantemente monitorati dall'intelligenza arti-

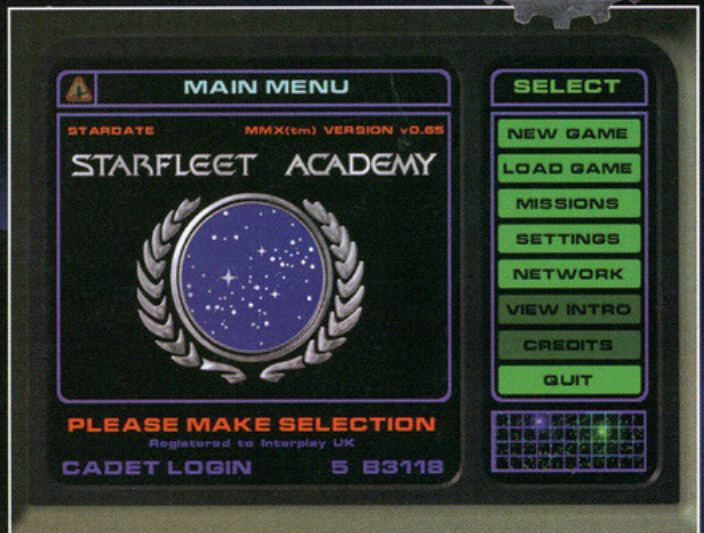
Starfleet Academy

Sembrerà inutile, ma così non è: il diario di bordo non poteva certo mancare, è utile per rivedere gli ultimi ordini impartiti...

Mi rendo conto che sembra una scatarrata, invece è un colpo al plasma lanciatomi in faccia da un vascello romulano.

ficiale per rendere il livello di sfida il più lontano possibile dalla finzione. Potrete, nella versione finale del gioco, prendere il controllo di tutte le singole postazioni presenti sul ponte, gestendo tutti i sistemi della nave: ingegneria, navigazione, tattica, comunicazioni, scienza ecc. Niente è stato lasciato al caso e potrete apprezzare la cura con la quale sono state ricreate le varie stazioni di controllo (dovrebbero esserci delle foto piuttosto esplicative qui intorno). Pianificare una strategia di attacco sarà fondamentale, ma non è detto che potrete ottenere ottimi risultati al primo tentativo... L'intelligenza artificiale, da quanto ho visto per ora, è veramente "carognosa": intendo, con due vascelli romulani dotati di cloacking device, utilizzare una strategia del tipo "continuo a sparare a tutto quello che vedo" è fondamentalmente il modo più veloce per perdere. Dovrete pensare prima di agire, nel poco tempo a vostra disposizione (un consiglio utile è quello di puntare tutte le armi sul dispositivo che rende il nemico invisibile e poi distruggere, nell'ordine, sensori, motori, phaser e torpedo...). E veniamo ora a parlare delle mie impressioni dopo aver testato il gioco per tre giorni intensivi: nella beta a mia disposizione potevo avvalermi, oltre che di un grabber interno utilissimo per prendere le schermate, anche di una versione Direct3D (ancora instabile) e di un paio di shortcut che mi hanno permesso di vedere le missioni più impegnative presenti nel gioco. Come ogni trekker degno di tale nome, mi sono imbattuto nello scenario della Kobayashi Maru, difficile come descritto nei film, reale come una cosa reale, quasi vero insomma (e naturalmente potrete anche decidere di barare in tre modi diversi per vincere... sta a voi decidere!). Inizialmente, potrete allenarvi al simulatore presente in camera vostra o andare subito al briefing: qui sceglierete la nave da utilizzare per la prima missione, apparentemente facile (dico così in quanto ho perso circa un pomeriggio per superarla...), praticamente un incubo... Distruggere un campo di mine sembra una cavolata, ma guidare una nave stellare con 400 persone a bordo non è proprio come utilizzare un X-Wing...
Mi rendo conto che la cosa più esplicativa per farvi capire le potenzialità di questo titolo sarebbe mettere un demo giocabile nel nostro CD, ma purtroppo questo non è ancora possibile (misteri del marketing!!!). Eccomi, quindi, a tessere elogi su qualcosa che non avete visto ancora e che magari non vi convince, ma datemi un attimo di tregua: pensate a X-Wing e al suo sistema di distribuzione energetica, pensate a quanto importante poteva essere dare forza agli scudi nel momento giusto, o alle armi in un altro; ora pensate a poter controllare una nave, combattendo per gli ideali della federazione nella maniera più plausibile e non lineare possibile, pensate alla soddisfazione di finire una missione e vedere Kirk in persona darvi le chiavi dell'Enterprise dicendovi: "Ok, prendila per un giro, ma riportala a casa per mezzanotte e senza un graffio".
Obbiettivamente mi rendo conto che la disanime di queste pagine potrebbe sembrare maniacale, pilotata da un senso intrinseco di morbosità verso una serie televisiva che comunque potrebbe non piacere a tutti, ma se la Interplay riesce in quello che vuole fare, state tranquilli che i simulatori spaziali non saranno più gli stessi: c'è poco da fare, Carletto Barone, notoriamente fan di Star Wars, ha visto questo titolo, lo ha provato e ne è rimasto stupito, non tanto per quelle peculiarità che potrebbero essere viste e, o meglio, "sentite" solo dai fan di Kirk & CO™, ma dalla qualità della realizzazione, dall'attinenza, dalla coerenza degli aspetti astrofisici... ragazzi, il vincente è tra noi, e se vi lamentate del multiplayer vi assicuro che anche questo aspetto sembra essere stato sviluppato con cognizione di causa: pensate a otto Enterprise che cercano di distruggere una base klingon, pensate, a parte alla saga di Roddenberry, alla soddisfazione di poter combattere con una nave dalla potenza inaudita e non con un semplice caccia... Pensateci, traetene le vostre conclusioni e aspettate la recensione. Se ho

Il ponte tanto familiare ai trekker di tutto il mondo, davanti a noi un vascello della federazione di classe Miranda (quello utilizzato da Khan!).

Se devo dire la verità l'effetto di uscita dalla velocità warp poteva essere fatto decisamente meglio, ma anche così non è male...

La modalità di gioco senza ponte: notate, sulla sinistra, un vascello romulano che sta per diventare invisibile... codardi!!!

Il menù principale: come potete vedere la versione in nostro possesso si avvaleva anche delle istruzioni MMX, buone premesse?

ragione, questo titolo vi farà ricredere e magari avvicinerà qualche altro migliaio di persone a quella parola tanto banale, ma tanto piena di filosofia, che risponde al nome di "Star Trek". Perché tutti i viaggi dell'Enterprise potrebbero essere una lezione di vita per tutti noi, se interpretati nella maniera giusta...
Vi lascio con un'interessante intervista a Rusty Bucher, acclusa nel press pack fornitomi dall'Interplay (D sta per domanda, R per risposta):

D: *Come mai solo tre persone della serie originale sono state accluse nel gioco?*
R: Vuoi una risposta onesta? I costi, non sono per niente economici. Ho un budget limitato. Leonard Nimoy voleva due milioni di dollari per prendere parte a Starfleet Academy! Non potevo permettermelo. Oltretutto avere un numero ben definito di attori reali aiuta a mio parere la storyline. In questo modo è più facile essere coinvolti, senza dover incontrare un attore differente ogni volta che ti guardi in giro. È possibile insomma instaurare una buona relazione con loro: Sulu è presente nel gioco come istruttore dell'accademia, Kirk come un professore "ospite", mentre Chekov vi aiuterà con il simulatore.

D: *A che altri giochi hai partecipato?*
R: Molti, ma Judgement Rites era uno di quelli assieme a 25Th Anniversary per Amiga un po' di tempo prima. Io sono stato quello che ha deciso di supportare l'AGA. Il mio coinvolgimento con Star Trek va indietro sino ai tempi dei titoli per Game Boy.

D: *Che licenza di Star Trek avete quindi?*
R: La nostra licenza ci permette di sviluppare titoli basati sulla serie originale fino ai film. La Paramount, per molti versi, preferisce dare le licenze a vari sviluppatori: noi abbiamo la serie originale, la Spectrum Holobyte, la Next Generation e la Viacom New Media possiede i diritti per Deep Space 9.

D: *Questo sarà l'ultimo Star Trek?*
R: Dopo aver lavorato per cinque anni su questo titolo, non avendo tra l'altro ancora finito, senza dubbio mi prenderò una pausa. Potrei lavorare in un ambiente completamente differente su qualcosa di completamente diverso per conto mio.

D: *L'engine di Starfleet Academy è stato scritto con lo scopo di essere utilizzato anche per altri titoli?*
R: Sì. In precedenza l'Interplay ha cercato sempre di reinventare la ruota per ogni nuovo titolo che veniva sviluppato e personalmente ho sempre pensato che fosse una bella e buona perdita di tempo, è stupido. Creare qualcosa che poi può essere utilizzato per altri prodotti è il modo migliore di investire risorse. Stiamo già pensando al concept di gioco di Klingon Academy, sarà un gioco completamente differente a livello di struttura. I Klingon chiedono dopo che tu hai sparato, al posto dell'amichevole "ciao" della Federazione. I Klingon sparano per uccidere e se sopravvivete... solo allora fanno domande. Potremmo anche pensare a qualcosa di simile con i Romulani.

D: *Naturalmente il gioco ora è in avanzata fase di produzione, avete dovuto passare tutto alla Paramount per l'approvazione?*
R: Sì, ogni cosa deve essere approvata, dai concetti base della simulazione allo script passando per il design delle navi, gli artwork degli alieni, tutto va visto e approvato. Praticamente mi hai chiesto se loro debbano dire di sì. È vero, però il procedimento è veramente lungo: tutto arriva alla Paramount, loro lo passano ai loro boss ecc. per commenti e autorizzazioni; è una vera tortura. Comunque tutto sta venendo veramente bene e loro ci sono di grande aiuto.

D: *Quando sai che è tempo di smettere di lavorare sullo script del gioco e muoversi? Dovrebbe essere facile essere tentati a riportare in vita personaggi storici e famosi...*
R: È difficile certo, ma devi prendere una decisione su quando fermarti. Noi abbiamo una buona idea su chi avere nel gioco come focalizzarci sopra. Potresti andare avanti per sempre studiando il ricchissimo background.

D: *Come funziona il simulatore con l'interazione tra i vari personaggi presenti nel gioco?*
R: Quando guardi i combattimenti tradizionali di Star Trek, tutto è troppo lento. Noi ci siamo semplicemente mossi sul fronte dell'azione – una sistema di controllo semi Tie Fighter/Wing Commander. Un sacco di cose sono fatte dall'equipaggio. Anche l'addetto all'ingegneria o l'ufficiale scientifico interagiranno con te, e tu dovrai scambiare dati con loro. In qualsiasi momento del gioco, comunque, potrai prendere il controllo di uno di loro. Girare intorno non funziona, tu puoi fare davvero quello che vuoi!

D: *Quanto il gioco è lineare?*
R: Ci sono 29 missioni che potrete affrontare, e sono considerate come una sorta di curriculum. Continuerete a rifare la stessa missione fino a quando non riuscirete a superarla. In questo senso il gioco è molto lineare, come X-Wing per intenderci. Verrai avvertito quando fai qualcosa di sbagliato o dove hai commesso errori. Ora stiamo lavorando su una sorta di riassunto della missione dove sarà possibile rivedere i propri errori tramite una sorta di visuale esterna.

D: *Cosa succede se l'Enterprise viene distrutta?*
R: Brutte cose...

D: *Dicci qualcosa di stupefacente...*
R: Ognuno dei 30 vascelli che piloterete possiede il proprio modello dinamico e sarà differente da controllare. Ci sono talmente tante cose che vogliamo offrire, che non so da dove cominciare. In ogni missione assisterete a un ottimo briefing per capire a cosa state andando incontro, e poi ci sarà il de-briefing. Anche nello spazio l'attenzione al dettaglio sarà notevole, con relitti e detriti che faranno sembrare il tutto più reale.

ZOOM IN

Potrebbe essere un successo se:
✗ Tutto quello che ho scritto in questo WIP si dimostrerà vero.
✗ Se la struttura di base di tutte le missioni sarà varia e attinente con la serie.
✗ Se il supporto Direct3D verrà sfruttato a dovere.

Oppure un flop se:
✗ La difficoltà non verrà calibrata meglio (ora come ora alcune missioni sono veramente difficili da portare a termine e tenete conto che non sono andato poi avantissimo).
✗ Non si cadrà nell'errore di essere talmente tanto fedeli alla serie a discapito della giocabilità.
✗ Le sequenze FMV saranno troppo distaccate dal resto.

Ragazzi miei, sta per iniziare la stagione calda dei simulatori di volo; il nuovo metro di paragone probabilmente scaturirà dal confronto tra il titolo presentato in queste pagine e l'ormai attesissimo Falcon 4

A cura di Stefano Gradi - (stephan@galactical.it)

La gran parte degli appassionati di volo sarà d'accordo con me nel definire EF2000 il miglior simulatore disponibile sul mercato. Pur essendo uscito negli ultimi mesi del 1995, nessun altro concorrente è riuscito a proporre un mix così equilibrato tra qualità grafica e accuratezza della simulazione. Prima di lui c'era Falcon 3, appartenente alla precedente generazione, quella nella quale gouraud shading, texture mapping, light sourcing e simili erano ancora dei sogni per i nostri poveri PC. A mio parere, non è mai stato possibile fare un confronto diretto tra questi due titoli, proprio per il fatto che le caratteristiche tecniche erano completamente diverse. Adesso sta per giungere il momento della verità, saranno pubblicati a poca distanza uno dall'altro; chi saranno i migliori, i DID o quelli della Spectrum Holobyte? Ora come ora, è impossibile fare un pronostico e prima di esprimermi voglio aspettare di averli giocati tutti e due per un bel po' di tempo, pregustando le meraviglie grafiche offerte dal supporto per le varie schede acceleratrici e la profondità garantita dal sicuro valore dei due videogiochi (ma ha ancora senso definirli tali?). Fino a ieri le notizie scarseggiavano su entrambi i fronti, per fortuna i Digital Image Design hanno deciso di rompere il ghiaccio, divulgando succose informazioni a proposito di F22 Air Dominance Fighter, più noto come TFX 3.

Non so che dire, davanti a un effetto nebbia reso in questo modo non posso fare altro che rimanere a bocca aperta.

Piccola città costiera, al tramonto, aeroporto militare in basso a sinistra. Ma è una foto o è il gioco?

Le dune di sabbia e il mare che si infrange sulla costa rivelando tutta la sua potenza, più in alto qualche nuvola che offusca la visuale.

Abbandoniamo, quindi, qualsiasi considerazione a proposito di Falcon 4 per apprendere le caratteristiche dell'antagonista. DID F22 A.D.F. vi offrirà l'opportunità di pilotare il più sofisticato e potente caccia statunitense scegliendo il vostro esercito preferito tra americano, saudita ed egiziano. Oltre all'F-22 potrete anche balzare ai comandi dell'E3 Sentry AWACS (Airborne Warning And Command System), vero e proprio quartier generale

ZOOM IN

Perché potrebbe essere un successo
- ✗ Le caratteristiche sono di tutto rispetto.
- ✗ La grafica è eccezionale.
- ✗ Il realismo raggiungibile sembra essere qualcosa di mai visto prima.

Perché potrebbe non essere un successo
- ✗ Boh, se ne producono solo mille scatole.
- ✗ Effettivamente l'elevato grado di complessità potrebbe spaventare qualche potenziale cliente.
- ✗ Uscirà a breve distanza da Falcon 4.

F-22 Air Dominance

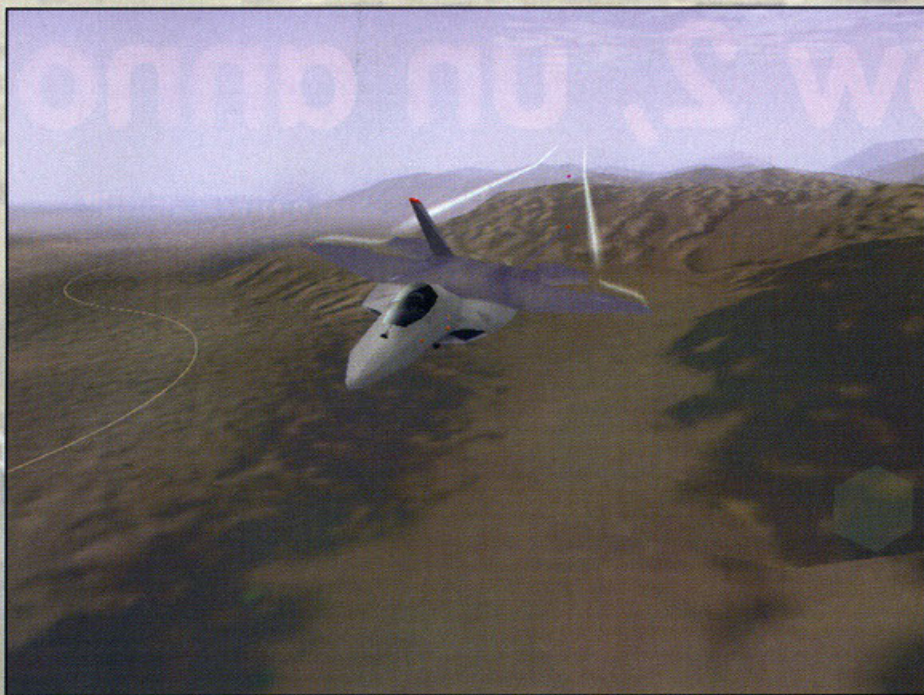
Autunno 1997

Windows 95

Simulatore di volo

ocean

DISTRIBUTORE: LEADER

E questo è solto

Viaggiare a bassa quota è fondamentale per non essere captati dai radar nemici, quando poi si ha a disposizione un aereo come l'F-22, non si hanno più problemi.

dei cieli. Dirigere le battaglie come comandanti a bordo di un AWACS vi permetterà, al momento opportuno, di trasferirvi al controllo di uno qualsiasi degli F-22 che in quel momento vedrete sul vostro display. Forse vi sarete accorti che tutte le produzioni dei Digital Image Design sono sempre state caratterizzate da un eccellente qualità grafica, capace di essere fluida anche su sistemi non troppo avanzati. Logico pensare che l'avvento degli acceleratori grafici (3Dfx in primis) abbia offerto loro piattaforme in grado di supportare la loro abilità. E infatti per questo titolo dovremo aspettarci favolosi effetti di light sourcing in grado di trasferire sui vostri monitor gli effetti della luce atmosferica a ogni ora del giorno e per qualunque variazione climatica; senza contare gli effetti di trasparenza per le nuvole e sofisticate tecniche per la navigazione notturna. "Il sogno di avere un simulatore conforme agli standard militari anche a casa è ormai una realtà", queste sono le parole di Martin Kenwright, gran capo dei DID, al momento di annunciare F-22. Qualcuno di voi sarà scettico di fronte ad affermazioni come questa, di solito lo sono anch'io, ma in questo caso farò un'eccezione, supportato dalle mirabolanti qualità che questo titolo sembra avere. Gli scenari riprodotti comprendono aree al di sopra del Mar Rosso e del Medio Oriente, con un'estensione di oltre 4,5 milioni di chilometri quadrati. Il territorio ricostruito è appartenente a otto stati e ne riproduce le variazioni morfologiche come deserti, montagne, vallate e città, senza dimenticarsi di fiumi, mari e laghi. Uno dei pregi di EF2000 era la sua grande duttilità: grazie a differenti livelli di complessità, sia il giocatore esperto che il novellino potevano divertirsi senza problemi. Questo aspetto è stato ulteriormente sviluppato e il nuovo simulatore prevederà sei diversi modelli dei volo, in aggiunta al già citato AWACS, capace di definire tutti gli aspetti di una battaglia aerea. Da quello che ho potuto apprendere, F-22 ADF potrebbe finalmente essere il titolo in grado di piacere a tutti, abbattendo la barriera che si è venuta a creare negli anni tra i patiti dei giochi d'azione e gli appassionati di simulazioni ultra-realistiche. Chi pensa che imparare a memoria centinaia di tasti procedure di volo sia impossibile, almeno in tempi brevi, dovrà ricredersi, infatti sarà possibile frequentare un vero e proprio corso di volo, affrontando missioni di allenamento specifiche per ogni aspetto delle battaglie. Decollo, atterraggio, combattimenti aria-aria e aria-terra, rifornimento in volo e utilizzo dei sistemi di puntamento laser non saranno più una materia sconosciuta. Oltre alle tre diverse campagne (che nell'evolversi terranno conto del vostro comportamento), troverete a vostra disposizione un gran numero di missioni "istantanee", nelle quali potrete dimenticarvi il planning e il debriefing. Vi ritroverete in aria, con gli obiettivi a poca distanza, pronti per essere distrutti. Questo per quanto riguarda il lato "giocoso", il lato serio prevede l'ACMI. Alla fine di ogni missione, dopo aver consultato un ampio rapporto a proposito della vostra performance, potrete accedere ai dati registrati dall'Air Combat Manoeuvring Instrumentation: un sistema in grado di mostrarvi tutti gli errori compiuti nel corso della missione e di fornirvi gli strumenti utili per non commetterli un'altra volta. Molto probabilmente non saprete che i DID, oltre a produrre simulatori per il mercato degli home computer, realizzano sistemi informatici adottati dall'esercito britannico; bene sappiate che alcune caratteristiche come il Thermal Imaging And Laser Designation (sistema di puntamento laser) e il Night Vision (sistema per la visione notturna) sono stati trasferiti (con le dovute limitazioni) in F-22 Air Dominance Fighter. Il manuale di gioco assomiglierà sempre più a un vero e proprio manuale di volo, sviluppato in associazione con il World Airpower Journal, una delle migliori pubblicazioni mondiali nel campo dell'aviazione. Dunque, vi ho parlato di grafica, realismo, giocabilità; cosa manca? Ma certo, il sonoro! Ricordate il famoso iMUSE della Lucas? Bene, i DID hanno sviluppato lo SmartMuse, in grado di adattare l'intensità della colonna sonora al contesto nel quale siete coinvolti. Oltre a questo, considerate la presenza di incredibili effetti sonori e di un vocabolario degli AWACS di oltre diecimila parole di parlato digitalizzato. In aggiunta a F-22 Air Dominance Fighter, verrà poi rilasciato F-22 Total Air War, un upgrade strategico dedicato ai veri e propri appassionati, una sorta di Tactcom all'ennesima potenza. Vi dico soltanto che con T.A.W. potrete definire ogni più piccolo aspetto di una campagna di guerra che si evolverà in tempo reale, prendendo in considerazione ogni vostra azione. Beh, abbiamo finito, ora devo necessariamente cedere spazio all'intervista con i DID, penso che possa interessarvi.

Scelta delle armi? Come andare a fare la spesa in un supermercato. Con i soldi spesi per un solo Sidewinder ci compro tutto il negozio.

Il centro di controllo degli AWACS, dal quale potrete impartire degli ordini a tutto lo squadrone.

anto il primo...

WORK IN PROGRESS

Longbow 2, un anno dopo...

È strano constatare che la regola dei "corsi e ricorsi storici" sia valida anche per i videogiochi; volenti o nolenti, vi conviene riaprire i libri di storia...

A cura di Stefano Gradi - (stephan@galactica.it)

No, stavo scherzando, non mi sognerei mai di farvi leggere un libro scolastico piuttosto che la nostra amata PC Game Parade. Stavo solo pensando che anche per quanto riguarda i videogiochi, ci sono certi periodi (che poi ritornano a distanza di mesi) nei quali vengono pubblicati titoli appartenenti a uno stesso genere. Riflettete un attimo: per anni non si erano visti simulatori di elicottero, poi l'anno scorso l'uscita quasi contemporanea di Hind e Longbow.

Alta risoluzione e ottima scelta dei colori per la realizzazione delle schermate statiche.

Ora è quasi pronto il seguito di quest'ultimo, preceduto a breve distanza dai già recensiti Comanche 3 ed Extreme Assault. Longbow 2 sembra essere il prodotto che, grazie alle sue caratteristiche, completa alla perfezione questo trio. Infatti, Comanche 3 si colloca circa a metà strada tra un simulatore e un arcade, garantendo un mix tra le due categorie. Extreme Assault della Blue Byte (recensione sul numero di luglio/agosto) è invece un gioco d'azione con nessuna velleità simulativa, comunque divertente e ben realizzato. L'oggetto di questo articolo, invece, appartiene alla schiera dei simulatori di volo ultra-realistici, come del resto il suo predecessore. Il primo Longbow ha avuto un successo inaspettato, forse perché uscito un po' in sordina rispetto ad altri titoli. Longbow 2 sembra avere tutte le carte in regola per ripetere l'exploit, partendo questa volta da una vastissima base di utenti che hanno giocato al primo. Leggendo la press release, si apprende che le maggiori novità riguarderanno soprattutto la grafica e le modalità multiplayer. Dimenticavo, Longbow 2 sarà pubblicato sotto l'etichetta Jane's Combat Simulations ed è stato sviluppato da un gruppo di programmatori, tali Skunkworks, già autori del primo, indicato da molti come la miglior simulazione di volo del 1996. Una delle novità è rappresentata dal numero di elicotteri controllabili, oltre al già conosciuto Longbow troviamo anche lo scout Kiowa e il transporter Blackhawk. Queste aggiunte sono legate a filo diretto con il supporto per il multiplayer: potrete, infatti, giocare missioni cooperative assieme a vostri amici, pilotando ognuno un elicottero diverso con compiti specifici. Il motore grafico è stato completamente ridisegnato, per trarre vantaggio dalle nuove tecniche di programmazione e dai processori sempre più potenti. Nuovi effetti di luce dinamici e un dettaglio quattro volte superiore sono le caratteristiche della versione normale, bazzecole rispetto alla versione 3Dfx (supporto nativo, non dovrete aspettare un patch). Scorrendo la press, noto che sarà presente un generatore dinamico di campagne in grado di generare una nuova guerra ogni volta che giocate, permettendovi di divertirvi all'infinito da soli o con i vostri amici. Non mancheranno le consuete missioni d'allenamento che vi spiegheranno, passo dopo passo, le varie tecniche di volo e di combattimento, essenziali per portare a termine (vittoriosamente) le numerose battaglie che dovrete affrontare. Il modello di volo e l'intelligenza artificiale dei mezzi controllati dal computer sono stati migliorati considerevolmente, insomma, vi attende una sfida totalmente nuova unitamente a un'enciclopedia interattiva (nel pieno rispetto della tradizione Jane's) capace di far impallidire persino la Treccani.

Ecco, se PC Game Parade fosse una rivista normale, si fermerebbe qui, la press release è stata riportata per intero, una pagina è stata scritta e quindi poteva anche andare bene. E invece no! Longbow 2 è un titolo importante, merita almeno due pagine, ricche di curiosità e di notizie sulla sua imminente uscita. Quindi dopo aver passato in rassegna tutte le nostre fonti di notizie, ho deciso di proporvi una piccola FAQ (Frequently Asked Question, domande poste di frequente), stilata direttamente dai programmatori (nella persona di Andy Hollis), secondo me molto interessante ed esauriente.

Due Longbow in formazione si stanno nascondendo lungo le pendici di una collina, il dettaglio è assolutamente incredibile.

Longbow 2

Ottobre 1997

Windows 95

Simulatore di volo

ELECTRONIC ARTS

Un'altra delle praticamente infinite visioni di gioco, peccato non averne trovata nessuna interna.

Q: *Quanto è diverso Longbow 2 rispetto all'originale Longbow?*
A: Il primo Longbow, la simulazione di volo dell'anno 1996, offrì una qualità e una quantità di cose da fare mai vista prima, i giocatori si resero conto di avere tra le mani un prodotto di enorme valore. Longbow 2 è il risultato di tutte le richieste, i consigli e le critiche pervenuteci da chi ha acquistato il gioco; noi ci siamo concentrati su quanto loro chiedevano e, in seguito, abbiamo realizzato un nuovo look grafico. Per entrare nello specifico, Longbow 2 avrà la possibilità di essere giocato in numerose modalità multiplayer, ci saranno due nuove campagne dinamiche, due nuovi elicotteri da pilotare, un motore grafico completamente nuovo, in aggiunta a una moltitudine di nuove opzioni.

Q: *Quindi avete cambiato tutto?*
A: No, non proprio. Abbiamo conservato tutto quanto ha reso Longbow la migliore simulazione di elicottero mai realizzata. Specificatamente, l'interfaccia e il modello di volo erano già di buon livello, quindi i miglioramenti sono stati apportati in quantità minore.
Non bisogna poi dimenticare che è sempre un prodotto della Jane's Combat Simulation, quindi accompagnato da una ricca manualistica e da tutte quelle caratteristiche che hanno distinto gli altri prodotti.

Q: *Si possono pilotare altri elicotteri oltre al Longbow?*
A: Certamente, oltre all'AH-64D Longbow Apache (con o senza il radar Longbow), si potranno pilotare l'OH-58D Kiowa Warrior (elicottero di supporto) oppure l'UH-60L Blackhawk (elicottero da trasporto).
Per ogni elicottero potete essere il pilota, il copilota addetto agli armamenti o gestire le due posizioni contemporaneamente. Le differenti funzioni di questi elicotteri permetteranno di creare un gran numero di missioni differenziate per obiettivi.

Q: *Supporterete le schede acceleratrici 3D?*
A: Il motore grafico avrà supporto nativo per i processori grafici 3Dfx (la compatibilità con altri chipset deve ancora essere determinata). L'accelerazione 3D ci ha permesso di creare territori e oggetti più dettagliati e più veloci di quanto visto finora.

Questa fotografia vi mostra una delle fasi di progettazione di un'esplosione ai danni di un Hind.

Q: *Quali sono gli altri miglioramenti alla parte grafica?*
A: Sinceramente sono troppi da elencare. I principali sono un dettaglio quattro volte maggiore per quanto riguarda terreno e oggetti, light-sourcing dinamico in tempo reale, effetti speciali realistici (esplosioni e fiamme illumineranno l'area immediatamente circostante), fumo e polvere con effetti di trasparenza (utili per capire la provenienza di missili nemici) e cockpit virtuali. Molti di questi miglioramenti saranno effettivi su qualsiasi computer, ma daranno il meglio in assoluto soltanto su un sistema accelerato.

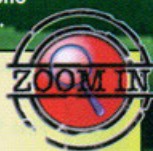
Q: *Come sarà la modalità multiplayer?*
A: Saranno supportati LAN, modem, TCP-IP (Internet) o connessione diretta. Si potrà giocare fino a otto persone assieme pilotando otto elicotteri, oppure quattro; uno contro l'altro, oppure nella stessa squadra.

Q: *Qualche dettaglio sulle due campagne?*
A: La prima campagna è ambientata in Iran e Azerbaijan. È uno scenario strategicamente e politicamente importante, non sarà per niente facile completarla. La seconda è una simulazione completa di un war game al centro di allenamento di Ft. Irwin in California, utilissimo per l'allenamento e divertente in multiplayer. Non dimenticate che entrambe sono campagne "dinamiche", quindi ogni vostro comportamento ne influenzerà direttamente il corso.

Ok, chiudo dicendovi che a detta dei programmatori Longbow 2 girerà decentemente su un P133, meglio se dotato di 3Dfx.
Restate sintonizzati per una recensione che, ormai, attendo con impazienza.

ZOOM IN

Perché potrebbe essere un successo
- ✗ Grafica assolutamente da paura.
- ✗ Se solo è come il primo…
- ✗ La Jane's ci ha abituato a produzioni di tutto rispetto.

Perché potrebbe non essere un successo
- ✗ Non vedo perché non dovrebbe esserlo, le premesse ci sono tutte.
- ✗ Forse forse potrebbero aver trascurato il realismo, ma non penso.
- ✗ Potrebbe essere molto lento anche su sistemi di un certo livello.

Io non so più che dire, speriamo solo che per muovere tutto questo ben di dio sia sufficiente la 3Dfx.

Ma dai, i due piloti si girano anche a sorridermi, ci manca solo che vogliano un caffè…

Un party non

Se un vostro amico appassionato di RPG vi invita a un party pensateci due volte, potreste trovarvi in qualche oscuro sotterraneo popolato di spettri: e magari vi siete messi il vestito buono!

A CURA DI MAURO "MIKE" ORTOLANI (CIBRU@IOL.IT)

I nostri quattro eroi schierati intorno a una fontana. Da sinistra potete riconoscere il guerriero, l'arciere, il mago e l'avventuriero.

Nel gergo dei giochi di ruolo, o Role Playng Games che dir si voglia, il party è un gruppo di eroi (solitamente quattro ma non è una regola fissa) che unisce le proprie abilità singole in un solo gruppo, al fine di affrontare il malvagio di turno o per impossessarsi di qualche prezioso artefatto.
In realtà, le norme che governano questo genere di giochi sono tali e tante che non tutti hanno il tempo e la passione necessaria per memorizzare voluminosi set di regolamenti oppure per occuparsi di complicate tabelle che regolano le prestazioni fisiche e caratteriali del proprio personaggio. Non si può comunque negare che dietro questi giochi ci sia un indiscusso fascino che porta tantissimi appassionati a unirsi in ciclopiche serate di gruppo con lo scopo di vivere, anche se a volte solo con l'ausilio di carta e matita, entusiasmanti avventure nelle condizioni più inimmaginabili e nei luoghi più astrusi.
Avrete senz'altro compreso che per giocare agli RPG avete bisogno di carta, di matite e di gente.
Ora, il videogiocatore è per antonomasia un essere solitario che rifiuta l'approccio con il mondo per isolarsi davanti a uno stupido schermo (sì, ghettizzateci una buona volta e non se ne parli più!); come può quindi godersi queste meravigliose avventure senza l'ausilio di altri esseri umani? Nessun problema, ultimamente gli RPG su computer sembrano godere di ottima salute: dopo i fasti passati di Eye of the Beholder e del più recente Daggerfall, solo per citarne alcuni, sono in arrivo diversi giochi interessanti come Fallout, Ultima On line (e Lands of Lore 2 dove lo metti? NdCarlo) e Hexplore, il titolo di cui sto per parlarvi.
Hexplore sta per venire alla luce per mano della Heliovisions, un giovane team di sviluppo francese che agisce sotto l'ala protettrice della Infogrames. Il fatto che si tratti di un prodotto francese dovrebbe far ben sperare, in passato i nostri cugini transalpini si sono, infatti, dimostrati ottimi produttori di giochi, sfornando titoli del calibro di Another World, Flashback, Fade to Black (che ne era il seguito ufficiale) e con la stessa Infogrames che ci ha dato tutta la serie Alone in The Dark, la quale ha letteralmente fatto scuola per quel che riguarda le prospettive cinematografiche di ripresa del personaggio (applicate con grande successo anche in Tomb Raider).
Hexplore è sostanzialmente un gioco di ruolo con visuale 3D isometrica, che consente la rotazione a 360° dell'area di gioco (una sorta di Diablo con la visuale rotante disponibile in Dungeon Keeper). I programmatori ci tengono a far sapere che la tecnologia del gioco non richiederà l'impiego né di schede acceleratrici né di processori ultraveloci o dotati di estensioni MMX (è curioso notare come se c'è qualcuno che si vanta di utilizzare la più recente tecnologia disponibile c'è anche qualcuno che si vanta di non utilizzarla), questo per rendere il gioco apprezzabile veramente da tutti gli utenti. La trama che sorregge

L'esplorazione di un villaggio desertico da parte del nostro avventuroso party. Con quattro amici così uno può anche affrontare meglio la vita.

Hexplore

 Fine 97

 Windows 95

 RPG

è una festa

L'interno di un classico dungeon con il nostro arciere che avanza circospetto. Pare che gli eroi non debbano stare sempre necessariamente insieme.

tutto il gioco è basata sugli schemi convenzionali che fanno da sfondo a questo genere di titoli: nell'anno 1000 una segreta fratellanza di stregoni è alla ricerca del giardino dell'Eden dove si pensa sia nascosto il libro della divina conoscenza. Un re particolarmente saggio, e abbastanza previdente da intuire il pericolo di un intromissione maligna nel sacro giardino, forma un party di quattro eroi dando loro precise indicazioni a proposito del libro sacro e dell'ubicazione del giardino, con l'incarico di impedire la profanazione a ogni costo. Da qui in poi sarete voi a guidare i quattro eroi nel corso dell'avventura utilizzando una comoda interfaccia punta e clicca, affrontando insidie e combattimenti in tempo reale.
Oltre ai combattimenti e all'esplorazione del mondo, Hexplore tenta di combinare svariati elementi che hanno caratterizzato in precedenza altri titoli di successo: Marc Albinet, game designer e produttore del gioco, sostiene che grandi sforzi sono stati fatti nel tentativo di prendere i lati migliori di Warcraft, Diablo, Zelda e persino di Duke Nukem per inserirli nel gioco; infatti, dal capolavoro della 3DRealms è stata presa l'idea di inserire delle aree segrete contenenti vari bonus, e anche alcune armi disponibili ricorderanno un po' quelle utilizzate dal vecchio Duke (sheesh! Mi immagino già un elfo della foresta che polverizza un orco a colpi di devastator sibilando "Damn, I'm good!"). Lo stesso Marc Albinet afferma che tutto il gioco consisterà nel trovare tesori, scoprire aree nascoste, impossessarsi di bonus, risolvere enigmi e uccidere ogni tipo di mostro per mezzo di armi sempre più potenti; pare, infatti, che saranno più di un centinaio i mezzi di distruzione che si potranno utilizzare per aprirsi la strada nel gioco. Naturalmente, oltre a tutto questo verranno inseriti anche gli elementi tipici degli RPG tradizionali, come i dialoghi e le interazioni con i personaggi non giocanti e il sistema che calcola l'aumento dell'esperienza dei propri eroi nel procedere del gioco. A proposito degli eroi, sembra che saranno presenti quattro classi, ovviamente ciascuna avrà le proprie capacità specifiche: il guerriero sarà l'eroe più potente e più abile nei combattimenti corpo a corpo, il mago avrà a sua disposizione tutti gli incantesimi possibili, l'arciere sarà agile e rapido nel manovrare con destrezza le armi a lungo raggio, infine l'avventuriero si potrà avvalere della propria abilità nel disattivare trappole e nell'utilizzare congegni inaccessibili a tutte le altre classi.
I programmatori assicurano che l'utilizzo dell'interfaccia sarà semplice ed estremamente intuitivo, proprio perché alla base del progetto c'è la volontà di realizzare un gioco che non abbia bisogno di complessi manuali per essere giocato, ma che si riveli immediato e divertente senza nulla togliere alla profondità della trama e alla completezza dell'insieme (insomma, una specie di miracolo!). Dal punto di vista grafico si è optato per una rappresentazione 2D dell'ambiente di gioco, proprio per evitare di appesantire il programma e di renderlo giocabile su più macchine possibili. Il progettista capo, Pascal Stradella, afferma che il frame rate è soddisfacente anche su macchine poco potenti (i requisiti parlano di un Pentium 90 con 16 Mb di Ram e un lettore CD 4X), inoltre evitando l'utilizzo del 3D si è potuto lavorare con maggior precisione sugli elementi degli scenari; ogni albero ha le sue foglie, ogni finestra ha le sue sbarre e ci sono persino delle ragnatele sui soffitti delle case.
Hexplore avrà naturalmente l'opzione per il gioco in multiplayer, nel qual caso quattro giocatori potranno cooperare prendendo il controllo ciascuno di un personaggio specifico. È bene comunque ricordare che non è stata sottovalutata la modalità per giocatore singolo che consentirà di manovrare tutti e quattro gli eroi del party.

Un'immagine dell'editor utilizzato per la costruzione delle locazioni: a sinistra le varie "tiles", a destra la locazione ancora "in progress".

ZOOM IN

Perché potrebbe essere un successo:

✗ Il fatto che il gioco non richieda una tecnologia particolarmente all'avanguardia potrebbe renderlo un prodotto interessante per i non possessori di computer ninja.
✗ La presenza degli elementi adventure e dei puzzle dovrebbe essere un elemento che andrà ad aumentare considerevolmente il fattore longevità.

Perché potrebbe non esserlo:

✗ Ci sono parecchie alternative valide in arrivo, come Fallout che, oltretutto, è dotato di una grafica eccellente.
✗ Come sempre, il tentativo di riprendere i temi vincenti di prodotti di successo per inserirli all'interno di un unico titolo comporta dei rischi.

WORK IN PROGRESS

A CURA DI CARLO "AIR" BARONE (AIR@BBS.INFOSQUARE.IT)

Uno dei nostri carri armati di laser ha appena cominciato ad attaccare un aereo che ha avuto l'imprudenza di atterrare. In condizioni normali sarebbe stato un avversario intoccabile

I robot hanno la capacità di muoversi liberamente quasi su ogni tipo terreno; l'altura su cui è posizionato quel radar non rappresenterà un ostacolo per loro.

La grande varietà di mezzi richiederà anche una migliore pianificazione delle strategia difensive, vista la possibilità di attacco da più fronti.

Anche il mondo dei videogiochi, come molte altre cose nella nostra vita, sembra muoversi seguendo correnti e mode temporanee; che un gioco di successo veda, al suo seguito, una serie più o meno innovativa di cloni, non è una novità per nessuno, ma bisogna ammettere che, in certi periodi, queste operazioni di clonazione acquistano una sorta di diffusione "globale", in cui tutte le case di software tentano di buttare fuori il proprio prodotto del genere, proprio come se fosse la "moda" del momento. Da qui a fine anno, se per caso non ve ne foste accorti, sarà il turno degli strategici in tempo reale (anche se non mancherà la solita tonnellata di sparatutto 3D, vero "must" del mercato): Activision, Interplay, Blizzard e Gametek (solo per citare le più famose) stanno per tirare fuori i loro prodotti che promettono innovazioni mai viste e grandi regalie, mentre la Eidos sembra aver battuto tutti con il suo Conquest Earth (recensito in queste pagine), ma solo il tempo potrà dirci quale tra questi titoli uscirà vincitore. All'interno di questa "disfida" delle software house non si può, però, assolutamente dimenticare la GT Interactive che, dopo aver tirato fuori un deludente Star Command: Revolution, è pronta a riscattarsi con l'ultima fatica dei Cave Dog: Total Annihilation. La prima domanda che è necessario porsi riguarda le innovazioni che questo titolo può portare a un genere così tanto inflazionato. Ebbene, a prima vista, Total Annihilation non sembra certo molto diverso da tanti altri prodotti a lui simili: due fazioni in lotta, entrambe decise ad annientare totalmente gli avversari, la solita caccia per l'estrazione di risorse e per la costruzioni di edifici o unità sempre più potenti. Tuttavia, non bisogna fermarsi alle apparenze, dal momento che questo prodotto della GTI sembra offrire molto di più, dal momento che possiede caratteristiche uniche e, per il momento, ancora mai viste. La prima e maggiormente fondamentale riguarda la realizzazione di territori e mezzi, tutti ricostruiti per mezzo di poligoni e texture; al di là degli appunti che si potrebbero fare sulla qualità grafica (le unità appaiono un po' grezze ma splendidamente animate), questo aspetto ha un riscontro notevole in termini di gioco. In pratica, esisteranno diversi livelli di terreno e tutto, a partire dalle montagne e finendo con le foreste, avrà una solidità "reale", che influenzerà gli spostamenti e i metodi di attacco delle vostre truppe. Per esempio, non tutte le unità avranno a disposizione colpi parabolici e non potranno superare certi ostacoli, magari mentre il nemico le sta allegramente bersagliando da un altura, oppure potrete sfruttare abilmente la morfologia del terreno per edificare basi più sicure (difficilmente un carro armato potrà arrampicarsi su di una montagna), fino a tal punto che potrete costruire una struttura vitale all'interno di un vulcano spento, rendendola

Total Annihilation

USCITA: Ottobre '97

SISTEMA: Windows 95

GENERE: Strategico

SOFTWARE HOUSE: GT

DISTRIBUTORE: HALIFAX

Distruzione, devastazione, annientamento, in una parola: annichilimento totale di qualunque cosa... Questo ci propone la GT Interactive con il suo nuovo strategico in tempo reale

...ora, è tempo

Se disponete di unità armate di lanciafiamme potrete dare fuoco a un intera foresta... con grande felicità dei nemici che si trovano al suo interno.

Le animazioni e i movimenti degli aerei sono davvero splendidi, peccato che il loro aspetto grafico non sia dei migliori, almeno per il momento.

praticamente inattaccabile dalle forze terrestri. Già questo aspetto, di per sé, rappresenta un grande passo in avanti rispetto agli standard del genere, soprattutto perché inserisce all'interno del gioco una maggiore dose di strategia e pianificazione, prima inesistente; ma Total Annihilation potrebbe farvi gridare al miracolo (se saranno rispettati i numeri dati) anche per altre sue caratteristiche. Dovreste poter avere a disposizione la bellezza di centocinquanta diversi tipi di unità, divisi tra aerei, elicotteri, navi, carri armati, robot e chi più ne ha più ne metta... una bella varietà non trovate? Ognuno dotato di differenti tipi di armamento, capacità e velocità di movimento e armatura. Potrete costruire cacciatorpedinieri, portaerei, bombardieri, carri aracnoformi e via dicendo, in modo da generare una forza d'attacco completa sotto ogni punto di vista. Inoltre, oltre a dover andare a caccia disperatamente delle miniere da cui estrarre risorse (nel gioco avrete bisogno di metallo ed energia per fare ogni cosa), potrete ricavare ciò che vi serve "succhiando" energia da alberi e resti di una battaglia! Potrete, insomma, radere al suolo ogni cosa e trasformarla in unità belliche... il vero sogno del guerrafondaio.

Ovviamente, Total Annihilation offrirà anche un vasto supporto per le sfide in multiplayer, a partire dalla connessione diretta via seriale, fino ad arrivare al gioco via modem, rete o Internet, per cui (sempre a detta della GT Interactive) verranno approntati dei server appositi.

Il supporto Internet di Total Annihilation, però, merita un discorso a parte: seguendo il progetto pionieristico della Ubisoft con Pod, sarà possibile scaricare dalla madre di tutte le reti nuove unità ed edifici che verranno resi disponibili, di volta in volta, sul sito ufficiale del gioco.

Potrete, dunque, ampliare continuamente il vostro esercito e, pensate, saranno persino disponibili mezzi più rari e potenti di altri (disponibili on-line per poco tempo, oppure pubblicati solo sui CD di particolari riviste... uomo avvisato...), in modo che sarà possibile avviare anche trattative di scambio per ottenere un esercito di potenza assoluta. A quanto pare, dunque, le premesse ci sono davvero tutte e ci auguriamo davvero che tutte queste caratteristiche non rimarranno confinate nella mente dei programmatori, ma da quanto ci è stato possibile vedere, per ottobre la GTI dovrebbe avere a disposizione un prodotto degno di rivaleggiare a testa alta con tutti gli altri titoli in uscita.

La posizione che abbiamo scelto per quell'aeroporto è davvero eccellente. Difficilmente potrà essere attaccato da unità terrestri.

Un attacco in forze dalle profondità della foresta. A causa del "Fog of War" sarà possibile tendere veri e propri agguati.

Il mondo è mio!

ZOOM IN

In Total Annihilation, la vostra unità fondamentale sarà il Comandante. Dovrete considerare questo gigantesco soldato al pari del Construction Yard di Command&Conquer, con l'unica differenza che sarà in grado di muoversi e difendersi molto efficacemente dagli attacchi nemici. Il vostro Comandante si sposterà fisicamente per costruire nuovi edifici, per "succhiare" energia e risorse dagli alberi, oppure, se siete particolarmente sprezzanti del pericolo, per andare in battaglia. Questa unità ha a disposizione un colpo speciale, chiamato D-Gun, che è in grado di "annichilire" anche tre o quattro mezzi avversari. Fate, però, molta attenzione quando lo usate: prima di sparare un secondo colpo dovrete attendere qualche secondo e, se per caso perderete il vostro Comandante, avrete perso anche la partita.

ZOOM IN

Potrebbe essere un successo se:

- ✗ I numerosi mezzi disponibili saranno davvero vari.
- ✗ L'utilizzo del background tridimensionale avrà effettivamente effetti sulle tattiche di gioco.
- ✗ Il supporto Internet per le nuove unità sarà molto efficiente.

Oppure potrebbe non esserlo se:

- ✗ La varietà dei mezzi sarà solo nell'aspetto.
- ✗ Gli mancheranno l'immediatezza e l'intuitività tipiche di C&C.
- ✗ Il supporto Internet sarà solo uno specchietto per le allodole.

di morire!

Marte sarà solo

A CURA DI RICCARDO "ALCAB" LANDI (RICKYLAZ@MBOX.VOL.IT)

Vuoi vedere che è il seguito di quel giochillo della Sierra uscito qualche anno fa intitolato... aspetta che non ricordo... ah sì, Outpost. (Eh eh, che memoria...)

Marte. In questi giorni non si fa altro che parlare di Marte, certo l'atterraggio della sonda con tanto di robottino incorporato non è notizia da tutti i giorni, ma l'atmosfera che si respira qui sulla Terra va oltre il puro e semplice interesse scientifico. Tutti si chiedono quali saranno le conseguenze dei dati che riceveremo dal Pianeta Rosso, c'è chi già comincia a parlare di colonizzare, di riportare l'ossigeno nell'atmosfera di Marte e andarci a vivere come se fosse una seconda Terra.

In America è addirittura scoppiata una vera e propria mania, nessuno parla d'altro e gli scaffali dei negozi (qualsiasi sia il genere di prodotti venduti) si sono stipati di prodotti inneggianti Marte (e la sua futura colonizzazione). Insomma, dopo aver definitivamente ammesso che l'esplorazione della Luna è stata fondamentalmente un'enorme perdita di tempo e denaro sembra che la comunità scientifica abbia ritrovato l'ottimismo di trent'anni fa (e anche i fondi...) e nelle menti di tutti gli scienziati e ingegneri della NASA c'è un sogno che non tutti hanno il coraggio di raccontare: colonizzazione.

Per tutti quelli che, invece, non hanno pazienza (e soprattutto non lavorano alla NASA) la Sierra ha pensato bene di fare un tuffo nel futuro (un futuro molto remoto) e mettere nelle mani di noi videogiocatori intere colonie spaziali tecnologicamente avanzate (beh questo era logico, provate voi a colonizzare Marte con una manciata di tende canadesi e un coltellino svizzero) e già attrezzate di tutto punto; insomma, verremo calati nel bel mezzo dell'azione e non dovremo guidare stupidi robottini in cerca di foto interessanti. Le cose da fare saranno ben diverse, dato che il mondo nel quale verremo calati non sarà affatto pacifico (e quando mai!). Per l'esattezza la trama narra di una guerra fra colonie, queste colonie però non sono sempre state nemiche (e gli alieni non c'entrano niente), in principio tutte le colonie facevano capo alla stessa organizzazione e avevano tutte uno scopo comune.

Da qualche tempo a questa parte, invece, un gruppo di esse è stato colto da quell'irrefrenabile voglia di indipendenza che tanto piace agli americani e così si è ribellato e ha dichiarato guerra a tutti quelli che tenteranno di rompergli le uova nel paniere. Ora non viene specificato il motivo della rivolta, ma questo ha poca importanza ai fini del gioco e poi ribellarsi ogni tanto è sempre divertente (e fa bene alla salute).

Voi potrete decidere se prendere parte all'azione dalla parte dei ribelli o da quella dell'Impe... ehm volevo dire dalla parte della colonia principale; qualunque sarà la vostra scelta, comunque, dovrete affrontare dodici missioni nelle quali dovrete vedervela con la colonia rivale, gli agenti atmosferici e le catastrofi naturali (che giornatina...). Lo so che dodici missioni possono sembrare poche, ma i programmatori assicurano che gli obiettivi di ognuna di esse saranno molteplici e dinamici; ovvero lo scopo di ogni missione sarà si

Questo è un brillante esempio di colonia perfettamente organizzata, anzi è così organizzata che sono riusciti a costruire addirittura uno spazioporto, l'edificio estremo.

Outpost 2

DATA	Ottobre '97
FORMATO	Windows 95
GENERE	Strategico
SOFTWARE HOUSE	SIERRA
DISTRIBUTORE	LEADER

Le due colonie si sfideranno principalmente sul piano delle risorse, ma quando un giacimento minerario è ambito da entrambi, non ci metteranno molto a "venire alle mani". Mentre i carri armati lanciano proiettili che generano tempeste elettromagnetiche, i ragnetti verdi aggrediscono i carri nemici per succhiargli l'energia.

Le premesse per un successo c'erano tutte, ma un terremoto mi ha distrutto metà delle unità.

...o l'inizio...

Ecco ancora la "fabbrica di edifici", nel pannello di controllo sulla destra si vede l'elenco di edifici che possiamo costruire.

L'edificio evidenziato è una raffineria d'Ore, materia prima molto importante sia per la costruzione di edifici nuovi sia per portare avanti le ricerche nei vari laboratori.

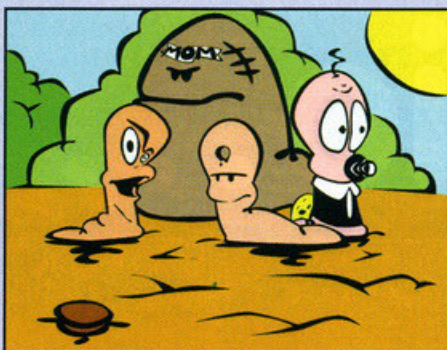
unico, ma per raggiungerlo bisognerà prima completare altri obiettivi intermedi e, inoltre, verrete ostacolati da "colpi di scena" (come per esempio le catastrofi naturali) che vi obbligheranno a cambiare i vostri piani.
Queste comunque sono tutte cose che verranno in seguito, visto che in Outpost 2 dovrete, per prima cosa, costruire la vostra colonia partendo da zero. Come in un vero e proprio clone di Sim City dovrete spianare il terreno con le ruspe e mandare i vostri operai all'attacco per l'edificazione di fabbriche, generatori d'energia, magazzini, alloggi ecc. Questa fase di gioco non sarà assolutamente da sottovalutare, visto che la buona riuscita di una missione dipenderà soprattutto dall'efficienza della vostra colonia, se metterete in piedi un cumulo disordinato di edifici senza alcuna logica state tranquilli che la produzione di materiali sarà sempre insufficiente, l'energia sarà carente e il virus che gira per il pianeta avrà meno difficoltà a entrarvi nelle narici.
E già, perché oltre a tutti i pericoli già elencati ce n'è un altro, il più terribile di tutti, un virus letale. Questo, oltre a farvi capire come si sta male lontani dalla Terra, mi permette di introdurre una delle caratteristiche che dovrebbe differenziare questo gioco da tutti gli altri strategici in circolazione (o in fase di sviluppo), ovvero la continuità fra una missione e l'altra.
In tutti gli strategici stile C&C che avete giocato fino a ora, quando completavate una missione compariva una bella schermata di debriefing e ripartivate con la missione seguente in un'altra locazione che (quasi sempre) non aveva nulla a che fare con quella precedente.
In Outpost 2 invece, è come se le dodici missioni fossero dei capitoli di un'unica grande. Per esempio, nella prima missione dovrete evacuare la vostra vecchia colonia, mentre nella seconda comincerete a costruirvi quella nuova e ogni missione successiva la comincerete con la colonia che avete lasciato alla fine della missione precedente (quindi non sarà bello portare a termine una missione "per un pelo" altrimenti nella successiva avrete vita breve).
Questo discorso vale anche per quel che riguarda la ricerca. Il vostro livello di conoscenza aumenterà progressivamente durante le missioni fino ad arrivare all'ultima, nella quale dovreste essere in grado di costruirvi un'enorme astronave per lasciare definitivamente il pianeta infetto e la colonia nemica.
Un'altra caratteristica piuttosto interessante sarà l'influenza del passaggio da giorno a notte; a detta dei programmatori, combattere di giorno sarà completamente differente dal combattere di notte e questo implicherà strategie differenti e un diverso impiego dei propri mezzi.
Onestamente penso che questo sarà molto difficile, ma non posso negare che mi piacerebbe davvero vedere una cosa del genere in uno strategico. Passando ad aspetti più tecnici, il gioco avrà una visuale a volo d'uccello identica a quella di C&C, il tutto verrà controllato via mouse e sarà possibile sfidarsi in partite in multiplayer. Potrete giocare fino a sei giocatori contemporaneamente e potrete decidere se giocare uno contro l'altro o cooperare per il bene di tutti (io preferisco la prima).
L'uscita è prevista per ottobre e probabilmente, al contrario del solito, questa data verrà rispettata visto che si tratta già di una posticipazione (in principio doveva uscire in luglio) e in redazione ci è giunta una versione alfa del gioco.
Prima di concludere, però, vorrei fare una piccola constatazione.
Outpost 2 potrebbe essere davvero un bel gioco: giocabile, dinamico e impegnativo. Il problema è che nei prossimi mesi dovrebbero uscire almeno altri cinque titoli più o meno identici a questo della Sierra (e a C&C).
Questi giochi potranno essere tutti dannatamente belli, ma probabilmente non daranno niente di nuovo a noi videogiocatori e probabilmente nessuno di questi diventerà un bestseller. Spero che questa carenza di idee da parte delle software house sia una fase di transizione, perchè se si va avanti così non ci sarà più bisogno si scrivere nuovi articoli ogni mese, basterà cambiare titolo a quelli del mese precedente. Spero solo di sbagliarmi, ma ho come l'impressione che questo Outpost 2 non porterà la tanto amata boccata d'aria fesca nel mondo dei videogiochi e qui in redazione.

In questa foto si possono ammirare senza fretta alcuni degli edifici che formeranno la vostra colonia.

ZOOM IN

Potrebbe essere un successo se:
- ✗ Riuscirà a essere innovativo.
- ✗ La modalità multiplayer offrirà sufficiente sfida.
- ✗ L'avanzamento nel gioco non sarà lineare.

Potrebbe essere un insuccesso se:
- ✗ Si perderà nella massa di cloni di C&C.
- ✗ Non aggiungerà nulla di nuovo al panorama attuale.
- ✗ Dodici missioni saranno troppo poche.

I nostri simpatici vermicelli si inerpicano per le desolate strade della città, tra pezzi di formaggio e cose che non hanno ancora un nome!

Saltando a destra e a sinistra c'è sempre qualcuno che ci lascia le penne, soprattutto se qualcun altro gli piazza una mina sotto i piedi!

Per le casette abbandonate e le torri austere, un gruppo di vermicelli assatanati si prepara a sferrare il suo attacco finale, e non sarà certo, cosa da poco.

A volte ritornano

A cura di Alfredo "Jim" Nardone - (alf@mail.viva.it)

Dalle nubi del passato, ritornano i più simpatici e allegri invertebrati... Worms!

Chi non ricorda quelle simpatiche canaglie che scorrazzavano senza sosta per lo schermo del computer? Quei piccoli vermetti cattivissimi che si inventavano di tutto, pur di fare ridere. Adesso sono tornati e sono più agguerriti che mai, sono infatti reduci da un corso intensivo di cattiveria, e sono pronti a tutto per conquistare la vostra simpatia.
Dovete sapere che l'idea di scegliere un gruppo di vermi per il titolo originario, e ovviamente anche per il seguito, non è stata casuale, al tempo non esisteva ancora il ben noto Earthworm Jim, ed i vermi erano gli unici esseri viventi a non essere finiti, in un modo o nell'altro, dentro ad un videogioco.
Se ci pensate, lo stesso EWJ, pur essendo un verme, era stato modificato, con l'idea della tuta spaziale, in maniera che sembrasse più antropomorfo possibile. È ben nota la tesi per la quale, l'uomo si riconosce molto meglio in un suo simile; io stesso farei fatica a impersonare un calzino puzzolente o una forcina per capelli (ma ti troveresti perfettamente a tuo agio nei panni di una frondosa quercia... gn gn trr trr NdCarlo), anche perché non saprei come vivono queste due "essenze", quali abitudini hanno.
Con la carica di simpatia che si porta dietro, Worms2 sarà sicuramente un successone senza uguali, uno di quei giochi che devono passare per forza su un computer, come dicono gli inglesi... un "must". D'altronde ci possono giocare tutti, dai vecchi ai bambini. Molte persone, infatti, quando mi chiedono un gioco, specificano: "che sia adatto per un bambino/ragazzino di x anni", perché non è vero che i giochi li comprano solo i ragazzini, anche molti adulti li acquistano, per piacere personale o per fare un regalo.
Dopo un silenzio di qualche anno, la Team 17 ci ripropone il seguito di un vecchio capolavoro, con grandi novità grafiche, sonore e di concezione; è inutile dire che il gioco è cambiato completamente, ma il risultato finale stupirà tutti quanti... essere dei bravi programmatori ha pregi e difetti, e loro ci hanno sempre viziato, è logico che ora il mondo si aspetti grandi cose da loro, ma non deluderanno di certo!
In questo gioco sarete al comando di un plotone di vermi, i vostri scopi saranno diversi: attraversare una determinata regione, distruggere il nemi-

Una simpatica foto di famiglia, potete ammirare la dolce mammina, il dolce figlioletto in fasce e quello più grande con un buco in fronte!

Worms2

 Fine 97

 Windows95

 Arcade

 MICROPROSE

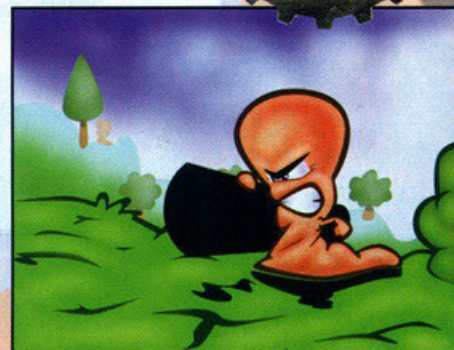
co... in genere dovrete portare a termine una determinata missione, per quanto questa possa sembrare pazza e strampalata. Mai nessun gioco è stato più votato al multiplayer: saranno supportati, infatti, otto giocatori in linea e, sinceramente, non riesco a immaginare cosa possa venire fuori da una battaglia campale del genere, lo scoprirò ben presto, poiché appena uscirà il gioco, ovvero il prossimo Natale, prenderò per i capelli tutti i miei amici, e indirò un Worm party, altro che settimana bianca!

La grafica del gioco è stata rivoluzionata, pensate che per le animazioni, tipo cartone animato, sono stati utilizzati oltre 8,000 frame, ricreando un atmosfera che il signor Disney si sogna di notte e una simpatia mai vista prima (a confronto Worms era triste e cupo), e detto questo, detto tutto. Il sonoro sarà di certo all'altezza e voci di corridoio, ovvero mia sorella che mi grida dietro, dicono che saranno supportate schede sonore a 16-bi e che saranno ricreati tutti i suoni che fa un verme: urla di gioia, di dolore, gli "OOHH" di quando sono sorpresi. A voi può sembrare strano solo perché non avete mai provato ad ascoltare un verme, ma io, che di vermi ne ho molti accanto (e alcuni si spacciano per miei amici), vi posso assicurare che sono suoni molto particolari e caratteristici. Sarà presente anche un juke-box programmabile, starà a voi selezionare le musiche del gioco che preferite per ascoltarle in sequenza, e sarà davvero difficile scegliere quali scartare, perché saranno le musiche più buffe e coinvolgenti che abbiate mai sentito!

Senza dimenticare che potrete cambiare a vostro piacimento i suoni emessi dai vostri lombrichetti durante la battaglia e nelle varie situazione che si verranno a creare, facendo così "vivere" sullo schermo le vostre creature, anche perché ci saranno molte altre opzioni che tra poco vi dirò, con le quali potrete modificare il vostro battaglione d'assalto nel modo più consono al vostro fine gusto! E ora veniamo al punto interessante, siete pronti? Siete caldi? Ma caldi, caldi, caldi? Bene, siete in sintonia con la mia stanza, io infatti mi sento come un pollo in un forno, continuo a girare, ma i 40° che ci sono qui, rimangono sempre tali e quali, le patatine intorno a me invece iniziano a dorarsi. Comunque dicevamo... il punto interessante. In Worms2 sarà presente una delle cose che ho sempre desiderato avere a disposizione, ovvero l'editor delle armi... ma riuscite a immaginare con la fantasia che ha il Team 17, e con la creatività che da sempre contraddistingue una persona che si diverte con i videogiochi, cosa può venire fuori? Non vedo l'ora di poter creare nuovi e pazzi armamenti per la mia piccola legione di vermetti assetati di sangue e potere; potrei anche sfidare il buon Tosca in un confronto senza pari, o convincere Falchi, noto ai più come il "Data" della redazione, a studiare qualche nuova stringa di programmazione da inserire nel gioco per introdurre dei nemici nuovi da distruggere, tipo i puffi! Il bello è che nulla è impossibile con un gioco di questo tipo, anche perché sarà fornito un servizio web, che in parte è già presente, per le ultime novità. Sarà possibile giocare in internet, scaricare nuovi aggiornamenti sul prodotto e quanto di nuovo verrà proposto sul genere. Se andrete a vedere il sito vi renderete conto di che menti deviate stiano lavorando per voi, alla fine penso che si possano tranquillamente definire dei geni nel loro campo, non saprei sinceramente che altro appellativo dargli. Il sito è all'indirizzo http://www.worms2.com, vi consiglio di darci una sbirciatina, non ne resterete delusi... Gli ambienti per

ZOOM IN

Potrebbe essere:
✗ Apprezzato per la grafica.
✗ Atteso dai seguaci del titolo originario.

Oppure:
✗ Non essere abbastanza innovativo rispetto al primo.
✗ Potrebbe risultare lento giocato su internet.

Cosa potrà mai fare questo vermetto, con quel cannone all sua destra? C'è una seria possibilità che non abbia intenzioni pacifiche verso il prossimo.

i livelli sono stati cambiati con numerose modifiche grafiche; inoltre, visto che in questo gioco è possibile modificare tutto, sarà possibile anche cambiare i livelli, o le regioni in cui vi troverete a giocare, non solo dal punto di vista artistico, ma anche come struttura, ci saranno, e potete vederlo dalle foto, delle linee obbligate di percorsi, in cui le vostre pattugli dovranno cimentarsi, delle insenature, rilievi, e tanto altro ancora, dove sarà molto facile sia tendere trappole al vostro avversario, sia caderci. Dietro questi percorsi, in primo piano, avrete degli sfondi bellissimi, che potrete scegliere secondo il vostro gusto personale, o se ne sarete in grado, potrete crearne di nuovi.

Questa volta i vostri eroi sapranno andare anche sott'acqua e, nel mondo di Worms2, l'acqua scorre in ogni dove: in questo mondo, il sole splende e le granate brillano. Potrete incontrare mostri di ogni sorta, non solo vermi solitari, cosicché, alla fine, il mondo sarà in vostro potere e tutte le creature tremeranno al suono dei vostri passi... ehm... al rumore del vostro strisciare!

E cosa si può dire umanamente di più? Lascio che le mie parole si uniscano alle immagini del gioco e ad alcuni disegni che i programmatori si sono divertiti a fare. Tanto, anche il gioco sarà pieno di sketch e filmati, uno più pazzo e folle dell'altro. Non ci resta che attendere pazientemente che arrivi dicembre, così Babbo Natale ci potrà portare in dono questo bel giochino... è comunque sempre meglio che ci porti un gioco piuttosto che ci strangoli nel sonno, e ci impicchi all'albero di natale, tutto addobbato e pieno di lucine, che se per puro caso riuscissimo a rimanere vivi dopo il cappio, moriremmo fulminati da qualche filo scoperto! Adoro il Natale... Non mi resta che aspettarvi ancora qui, sulle pagine di questa rivista, sempre piena di novità e anticipazioni, buona lettura.

La battaglia è dura è qualcuno purtroppo non ce la fa, un povero lombrichino piange la perdita di un suo caro, ma a noi, in fondo, cosa ce ne frega?

Come potete vedere, c'è stato un conflitto a fuoco, e il perdente, si ritrova un foro grosso come una palla da tennis nella testa.

A CURA DI GIANLUCA "GN GN TRR TRR" TOSCA (PCGAME@CONTATTO.IT)

Subito in azione, con un bel missile che sta andando a colpire il bellissimo accampamento nemico, faccio un macello, non rimarrà assolutamente nulla.

Un esempio del ricco database contenente tutti gli aerei e moltissime informazioni utili su storia e prestazioni dei singoli mezzi da guerra.

Il "Debriefing" di fine missione, come in ogni simulatore che si rispetti, sulla mappa verrà tracciato il vostro percorso con riportati gli episodi salienti.

Non è che non sono capace di grabbare, solo volevo aggiungere alla scena di combattimento l'effetto "passaggio nelle nuvole".

Red Baron 2

Settembre 1997

Windows 95

Simulatore di volo

Io volo, tu muc

Sono molto belli gli aerei antichi, solo non capisco dove sono le hostess
che ti regalano tante cose da mangiare e da bere.

Potreste avere qualcosa contro la storia, magari proprio quella della prima grande guerra, così la Sierra che è tanto buona e pensa sempre a voi ha deciso di darvi la possibilità di riscriverla. Se per caso avete già provveduto giocando a Red Baron, allora i casi sono due: leggete questo WIP perché siete ansiosi di volare di nuovo, oppure leggetelo perché stimola la diuresi. Bene, infilatevi il paracadute e pronti a decollare. Il parco aeroplani dovrebbe essere decisamente ampio, più di quaranta macchine volanti (per la precisione) potranno finire sotto il vostro controllo, ma prima è doveroso scegliere da che parte stare. Nel primo episodio le fazioni erano due, ora saranno quattro. Americano, tedesco, inglese o francese, insomma la scelta è ampia e da essa dipenderanno le vostre macchine di distruzione. Per quanto mi riguarda ho optato, in omaggio al grande barone (è inutile che ti monti la testa, tu Carletto non centri nulla!), per la Germania. Ora vi racconterò come è andata. Avrei potuto scegliere tra l'inizio di una campagna o volare una singola missione, ma io volevo volare subito; così adocchiai l'opzione che faceva per me, e in men che non si dica ero alla giuda di simpatico Fokker (non so cosa possa avere di simpatico un aereo, ma suonava bene). Non avevo una missione precisa da compiere, o se l'avevo non lo sapevo, quindi per non sbagliare decisi di devastare tutto ciò incontravo. Devo ammettere che il mezzo non era facile da tenere e che il realismo promesso sembrava esserci. Dopo una picchiata molto pericolosa riuscii a riprendere il controllo (inserendo il pilota automatico) e la situazione prese una piega decisamente più positiva. Diedi un occhiata al paesaggio che mi circondava, guardando da tutti i lati, e potei constatare che le campagne tedesche sembravano molto vicine alla realtà. Mi abbandonai a smanettare con le varie visuali possibili, tutte nella norma e ad apprezzare la pregevole cura dedicata alle texture dell'aeroplano, i dettagli non erano al massimo ma il risultato sembrava comunque soddisfacente. All'improvviso sentii echeggiare nell'aria il suono di una sirena, scartata l'ipotesi di un rave party, passai immediata-

mente all'azione. Tolto il pilota automatico feci una breve picchiata e appena fuori dalle nuvole vidi sotto di me una specie di base nemica. Decisi immediatamente di attaccare, nonostante avessi a disposizione solo il mio mezzo. Ammetto che rimpiansi amaramente di non essere a capo di una squadriglia di buoni piloti, ma d'altronde sapevo benissimo che solo molte missioni dopo questo era possibile. Fortunatamente, il nemico era abbastanza sguarnito, dato che vidi solo pochi uomini e qualche mezzo corazzato. Le loro armi non potevano certo abbattermi, ma per evitare di essere danneggiato (gli aerei erano decisamente delicati al tempo) optai per un attacco abbastanza vile e, al primo passaggio, scaricai alcuni dei missili rudimentali di cui l'aeroplano era fornito. I carri saltarono, tuttavia i soldati ancora vivi erano troppi; il suono delle mia mitragliatrice ruppe il fastidioso lamento della sirena e falciai tutti i soldati riportando danni irrisori. Levandomi in volo dal luogo ormai devastato, rimasi molto colpito dalla possibilità di uccidere anche fanti o mezzi meccanici che dovrebbe essere presente nel gioco definitivo, assieme a tutte le tipologie di missione standard, come scortare un bombardiere o distruggere dei palloni aerostatici, piuttosto che intercettare uno squadrone nemico. Dopo quest'incursione, era ritornata una calma quasi innaturale, che sfruttai per imparare a padroneggiare meglio il mio mezzo. Lanciandomi in una serie di manovre, verificai quanto cavolo erano lenti gli aerei del passato (perché secondo te avevano il pilota automatico? NdCarlo) e quasi schiattai tentando un improbabile giro della morte. Reinserendo il pilota automatico, mi riportati sulla rotta che dovevo seguire. Poco dopo, vidi un puntino all'orizzonte che si distingueva dal resto del paesaggio; decisi immediatamente di intercettarlo sperando in un epico duello. Con rammarico mi accorsi che era soltanto uno stupido ponte. Senza perdermi d'animo posi fine anche alla sua esistenza. Un pochino rimpiansi di non aver scelto qualche duello o missione storica, tra le tante che dovrebbero essere disponibili, ma ormai ero in aria e dovevo volare. Ero veramente scorato, non succedeva più un tubo e il rumore motore mi cominciava a risultare insopportabile, quando mi appare un altro puntino. Scartata l'ipotesi delle visioni per cibo avariato (visto che per scrivere questo articolo sono digiuno da milioni di millenni), pensai a un altro ponte farlocco, ma venni ben presto smentito. Un enorme pallone aerostatico volteggiava placidamente davanti a me, la perfetta vittima indifesa. Pochi leggiadri volteggi mi portarono a tiro e, mentre scaricavo la mia mitragliatrice, non potei fare a meno di constatare la cura con cui anche il simbolo distintivo del pallone sembrava essere stato fatto. La croce nera era... accidenti era un pallone tedesco! Una spettacolare esplosione mi fece capire che avevo commesso un piccolo errore, mi congratulai ugualmente con me stesso per la mira e rimasi in zona per, eventualmente, uccidere improbabili superstiti. Anche questa era passata e vi devo dire che la fantomatica tecnologia "3Space", grazie alla quale il gioco si muove, fino ad ora era stata quasi ineccepibile. So perfettamente che potrebbe essere tutta un'altra storia col cielo pieno di aerei e di esplosioni, pure la massimo dettaglio possibile. Pensai di avere praticamente terminato il mio giro dimostrativo, quando venni deprecabilmente colpito. Subito mi guardai intorno e potei vedere piccole esplosioni nel cielo accompagnate dal classico rumore della contraerea. Ce ne erano tante, troppe ed ero stato ripetutamente colpito. Non in modo grave, perciò potei uscire vivo dal tiro dei cannoni. Stavo già fuggendo con le ali a mulinello, quando mi ricordai di avere un orgoglio. Mi precipitai a tutta velocità verso il nemico e, grazie ad un colpo molto preciso, vidi una postazione saltare in aria. Ero soddisfatto, pronto a uscire dalla missione quando un aereo inglese mi venne incontro, era uno dei tantissmi piloti presenti in RB2 ricostruiti, come le missioni, secondo una base storica. Scambiandoci pochi colpi capimmo che sarebbe stata dura, la partita era in stallo ma la sorte sembrava essere dalla mia. A seguito di una picchiata l'avevo inquadrato e stavo per sparare. Cavolo l'arma è inceppata, maledetto realismo; avevo perso l'occasione e dopo essermi messo contro sole, in modo che ne fossi abbagliato, mi fece fuori. La gita è finita, voglio solo aggiungere che, a prima vista, sembra un degno successore di RB. Se manterrà le aspettative, i vari Flying Corps avranno vita dura. Se volete sapere altro, dovrete aspettare la recensione.

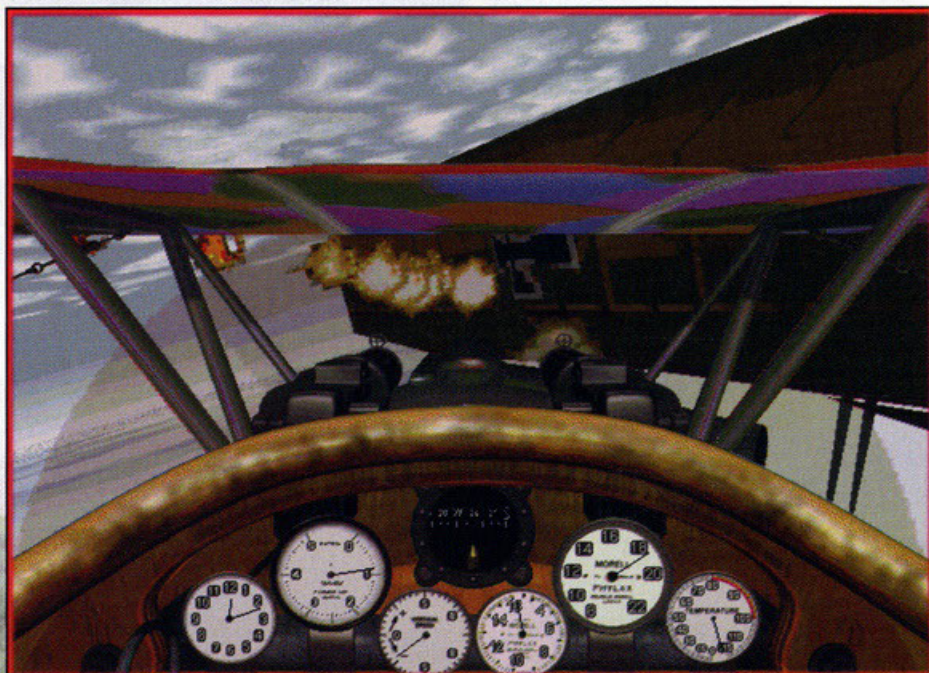
Anche se non si vede, nella traiettoria della mia arma si trova la gradevole contraerea che ha turbato il mio placido e pacato volo.

ZOOM IN

Potrebbe essere...

✗ Il gioco che viene in mente pensando alla prima guerra mondiale.
✗ Dotato di un realismo fuori dal comune, riguardo ai comportamenti dell'aereo.
✗ Veramente fedele al contesto nel quale è ambientato.
✗ Curatissima l'IA, soprattutto quella dei piloti famosi con cui vi scontrerete.

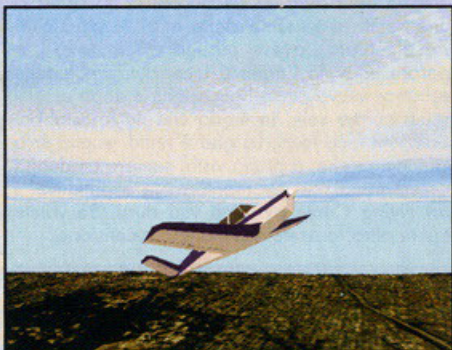
Oppure...

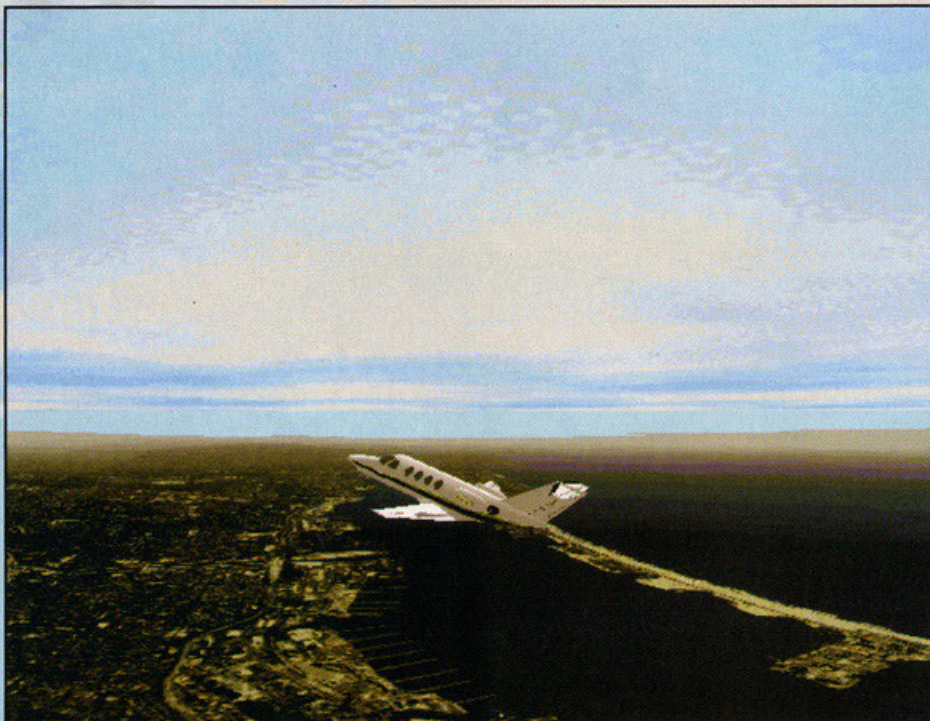
✗ Un autentico mostro per quanto riguarda le richieste hardware.
✗ Veramente troppo poco Arcade per poter piacere a un pubblico vastissimo.
✗ Una tipologia di gioco datata, visto che la storia sarà pressappoco quella del primo capitolo.
✗ Eccessivamente appesantito dal notevole dettaglio grafico utilizzato.

Osservate la cura del particolare e la mia abilità di aviatore. Non è vero che sarebbe più difficile colpire un elefante a due centimetri!

...ori, egli vola...

Allacciatevi le cinture, panico...ok, PANICO!

A CURA DI ALFREDO "MATLEY" NARDONE (ALF@MAIL.VIVA.IT)

Visto che nel mondo reale non mi darebbero mai il brevetto di volo, forse perché porto gli occhiali, forse perché ho un braccio bionico, o più probabilmente perché devasterei tutti gli aeroplani, atterrando di muso e urtando con le ali la torre di controllo. Io mi sono sempre impegnato, ma non riesco a essere un pilota serio. A volte, quando volo con il mio Cessna 185, vedo Gradi passare a tutta velocità con un F-22, mi guarda, ride e mi saluta...sigh, ho capito che tu sei tanto bravo e io sono una scarpa, ma insegnami, non volare via, torna qui Stefano... Quando ancora avevo un computer dell'età della pietra, i miei giochi erano pochi e, tra questi, c'era Flight Simulator v4; molti di voi se lo ricorderanno, e molti altri no... dopo FS4 uscì ATP, che ebbe forse più fortuna, e tra poco uscirà Sierra Pro Pilot. Molti di voi si chiederanno il perché di questi titoli, che abbiano un denominatore comune? È proprio così, infatti, in questi tre titoli c'è lo zampino della Sublogic e, anche se non dovrei, mi prendo il lusso di notare alcune affinità di fondo in questi titoli, niente di particolare, un modo come un altro per dire che, secondo me, in fondo sono simili. Devo ammettere di avere giocato molto più a simulatori di volo militari che civili e ogni volta che mi trovo davanti ad una console di un aereo passeggeri mi metto le mani nei capelli: non sono un pilota, quindi non so assolutamente cosa siano quella ventina di levette e indicatori luminosi. Tuttavia, grazie al mio intuito femminile, leggo il manuale e decollo. Questa volta però mi è andata male, avendo in mano una beta non ho potuto fruire del manuale chiaro e voluminoso che di solito è allegato a questo genere di prodotti, ma niente paura... in un modo o nell'altro sono riuscito a fare staccare dal suolo il mio aereo. Per quello che ho potuto vedere, il prodotto pare a buon punto e non sembra stia venendo su male; sarà difficile, comunque, che superi il suo diretto antagonista, The Microsoft Flight Simulator. Sono sicuro, comunque, che SPP sarà un valido concorrente. Per gli amanti del genere sarà un degna alternativa. D'altronde chi gioca a un simulatore di volo civile è un appassionato: non ci sono missili, niente bersagli, i radar sono civili, e l'azione massima si ha solo in fase di decollo e atterraggio. Questo genere di videogiocatori, esigono, a quanto so io, una sola cosa, il realismo totale globale. A questo proposito, ho dei dati segreti da comunicarvi, dovete sapere che il motore grafico è il Dynamix 3Space che da una risoluzione del terreno favolosa, pensate, più di 27 milioni di punti di elevazione. Potrete visitare posti mai visti prima, ricostruiti fin nel minimo dettaglio. Avrete a disposizione più di 2500 aeroporti degli Stati Uniti, potrete girare ventotto metropoli e sarà come volarci sopra sul serio. Mark Peschnik, il disegnatore del gioco, e capoccia della Sublogic, mi ha giurato sulla sua unghia incarnita che le metropoli sono proprio come nella realtà.

Alzo il muso del mio mezzo, per non schiantarmi sulle rocce, data la velocità a cui vado rischio lo stallo, riuscirò a stare il aria?

L'aereo è stabile; noterete, però, che ci sono indicatori diversi dagli altri aerei: se imparate a volare con un aereo non vuol dire che li sappiate pilotare tutti!

La mia felicità è a livelli massimi, sono finalmente in volo, l'aereo è stabile e non ci sono nuvole nel cielo, se continua così potrei anche riuscire ad atterrare... chissà!

Pro Pilot

Settembre/ottobre 97

Windows 95

Simulatore di volo civile

LEADER

niente panico...niente

Quando ai comandi, di un aereo civile, ci sono io, la cosa peggiore che possiate fare è essere a bordo!

Non per niente ero la controfigura del pilota automatico de "L'aereo più pazzo del mondo"... ve lo ricordate!?

Guardate quelle levette sulla sinistra (in basso), per andare in stallo dopo dieci secondi dal decollo, devono essere in quella posizione, segnatevele!

Barcollando con il mio aeroplanino , vedo in lontananza una città, non penso che riuscirò a raggiungerla, purtroppo, ma ci proverò.

Ovviamente le città sono molte di più, oltre il centinaio, ma è chiaro che non si possono rendere "vive" tutte quante, anche perché non penso che il gioco esca su quaranta Cd-Rom. E veniamo ai mezzi di trasporto... il gioco dispone di cinque velivoli: Beechcraft V35 Bonanza, Beechcraft B58 Baron, Beechcraft King Air 200,Cessna 525

Provo a partire di nuovo, l'elica davanti a me gira senza sosta, e mi alzerò in volo senza colpo ferire, cadendo al suolo dopo qualche metro.

In questa foto, il decollo non sarà semplice, ma, una volta in volo, mantenete le posizioni degli interruttori nella foto e non avrete problemi.

Citation Jet, Cessna 172 Skyhawk. Per quello che ho potuto constatare sono identici alla realtà, anche nelle colorazioni. Il gioco offre poi un accurato realismo del volo, basato sulle leggi fisiche: non pensate, per esempio di entrare in stallo e cavarvela come in F-22 Lightining, dove dopo dieci secondi eravate di nuovo belli dritti e tranquilli, qui ci sarà da sudare sette camicie; fortunatamente, gli strumenti sono precisi e affidabili. Avrete poi la possibilità di viaggiare con il copilota o con l'istruttore, mentre ascoltate dalla radio gli ordini della torre di controllo e degli altri vari piloti in zona. Si sono ovviamente risparmiati musichine devastanti che potrebbero solo deconcentrarvi dal vostro scopo... rimanere in volo e mantenere integro l'aereo, fino alla destinazione. Per i più scarsi - e mi ci metto tranquillamente anch'io - ci sono le lezioni di volo, grazie alle quali ho potuto giocare ai titoli precedenti, dimenticandomi, però, ogni cosa. Le lezioni sono oltre cinquanta e vi porteranno a una padronanza pressoché perfetta del vostro mezzo. Tutte queste ore di volo con l'istruttore sono l'equivalente di un anno di corso, con il piccolo particolare che potrete ripeterle quando volete. In questo modo potrete prendere il brevetto, non parlo di quello reale, ma di quello del gioco, saranno infatti necessarie alcune prove per essere certificati, per avere cioè, l'abilitazione al volo civile, senza la quale non potrete volare liberi come fringuelli per i cieli. E ora mi trovo da solo per i cieli, sto volando con il mio bel Cessna, senza un problema, senza un assillo, guardo l'indicatore di altezza che mi conforta, d'altronde la velocità non è eccessiva, il sole sta sorgendo all'orizzonte e mi aggiusto un attimo gli occhiali da sole, per non restare abbagliato. Guardo alla mia destra ed alla mia sinistra, tutto a posto. Aggiusto un po' il bilanciamento con la cloche e proseguo per la mia strada ma... cosa vedo... due aerei all'orizzonte, sopra a un F-22 c'è Gradi e sopra un Boeing 747 c'è Bill, ma cosa vorranno da me?... "Qui Bill, arrenditi e consegnami la beta di Pro Pilot, arrenditi o morirai" Accidenti, non posso, se non porto questo articolo al BDM sono morto uguale, speriamo che almeno Gradi mi aiuti... vabbè io scappo.
L'ultima cosa che ho visto era il missile del F22 che mi veniva incontro, poi una grande luce...
Avrete capito che il titolo in questione potrebbe essere una grossa spina ne fianco della Microsoft, ma questo si vedrà alla sua uscita. Certo è, che anche se non a tutti piace, scegliersi una rotta di navigazione e passare a gran velocità sopra agli Stati Uniti è sempre una bella cosa. Seduti tranquilli, in volo, passando tempeste e temporali, luce e buio, tagliando con il timone di poppa il cielo limpido e le nuvole candide. Forse un giorno volerò davvero, alcuni di voi magari già lo fanno, ma da quando l'uomo esiste, volare è uno dei desideri più nascosti, più forti, pensate a Icaro e a Dedalo, la gioia di librarsi in volo e dirigersi senza una meta verso il domani. Finche il re dei fessi (Icaro) va troppo vicino al sole e si spetascia sul mare (quasi come l'aliante stupendo di "El Pube" NdCarlo). Un giorno, magari, la scienza troverà un modo per avverare il nostro desiderio, ma fino a quel momento, cosa c'è di più bello di un simulatore fedele e realistico, come potrebbe essere, e penso sarà, Pro Pilot.

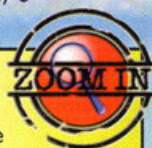
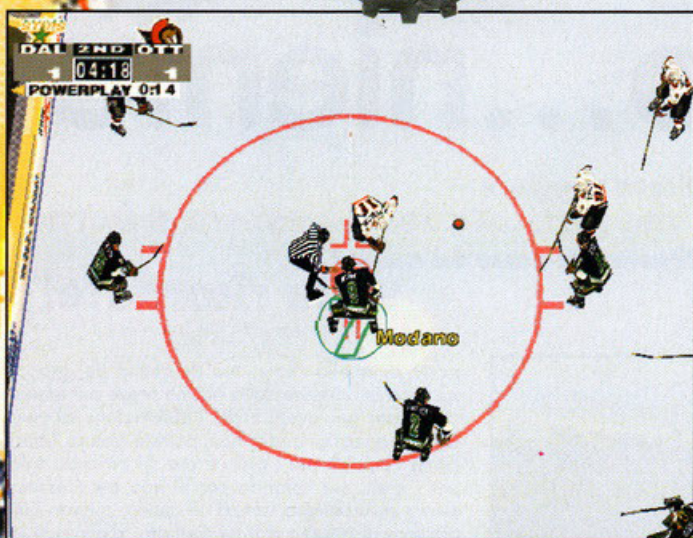
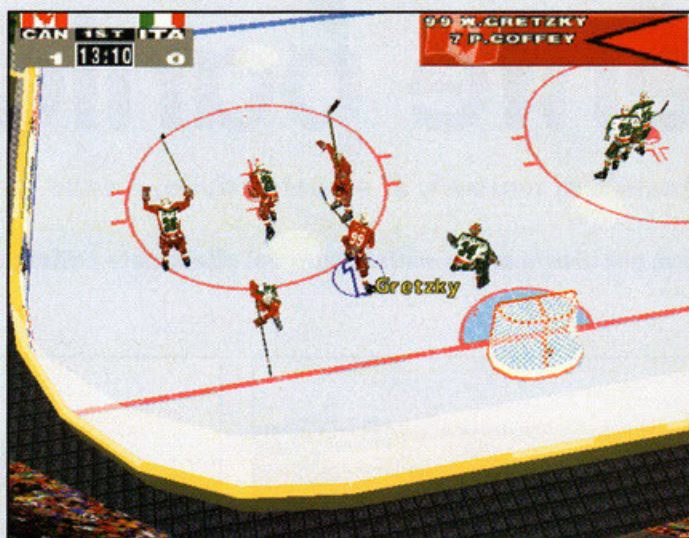
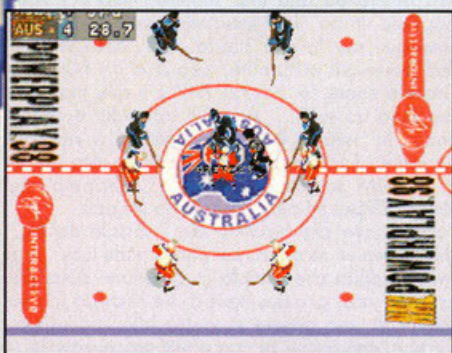
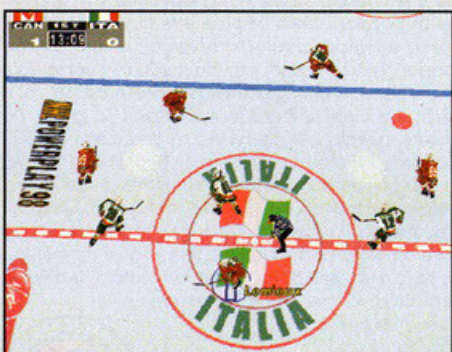
Se ci fosse la polizia aerea mi arresterebbe per "guida di velivolo in stato di ebrezza", e pensate che ero partito anche da poco...

ZOOM IN

Potrebbe essere:

✗ Graficamente eccellente, dato l'impegno e la cura posti a ricostruire il paesaggio, i velivoli e la fisica del volo.
✗ Un concorrente coi fiocchi per il Flight Simulator della Microsoft.
✗ Apprezzato per la vastità di locazioni visitabili.

Oppure:

✗ Destinato solo ad un pubblico di amanti del genere.
✗ Troppo complicato da gestire per chi non ha frequentato l'istituto aeronautico.
✗ Potrebbe richiedere risorse di sistema eccessive.

Dopo il fallo ci ritroviamo io e il mio avversario a disputarci il dischetto, chi mai l'avrà vinta!

Ed ecco che la mia squadra, ovvero il Canada, infila il primo goal a quella avversaria, che indovina indovinello...è l'Italia! Antipatriottico al massimo.

Questa è una foto della versione 2D del gioco, se farete attenzione, tra le altre foto metterò la stessa foto in versione 3D, così potrete notare la differenza.

Ecco la gemella in 3D, confrontate questa foto con la stessa in 2D: guardandole avrete tutte le risposte che state cercando.

A cura di Alfredo "Faccia di legno" Nardone (alf@mail.viva.it)

Cosa ci può essere di più liscio del ghiaccio? Forse la pelle di una ragazza che usa del sapone agli estratti di acido solforico!

Vai col liscio!

Devo confidarvi che trovo molto buffo guardare due gruppi di persone che si rincorrono su di una lastra di ghiaccio, muniti di pattini e mazze di legno. Il loro scopo non è rincorrere il disco, ma gettarlo in una rete; personalmente trovo tutto questo abbastanza strano e caratteristico. Non meno di ventidue persone che prendono a calci una sfera su un campo rettangolare. Sappiate che, non considerare il calcio un sport degno di questo nome in Italia, è come criticare l'Hokey in Canada. Quindi, adesso mi odierà mezzo mondo, che bello!

Ma lasciamo stare i miei gusti personali sullo sport (W l'atletica leggera) tanto lasciano il tempo che trovano (W il Judo) e passiamo alla parte interessante del discorso, il gioco. Dalle fauci della Virgin uscirà un nuovo prodotto: dopo Powerplay 96, uscirà a ottobre l'attesissimo Powerplay 98, e se la vista non mi inganna, non sarà niente male.

Lo sviluppo del gioco è veramente a buon punto, e penso che per quest'autunno lo si potrà trovare nei negozi di videogiochi.

Come NHL 97, sono presenti tutte le squadre della lega nazionale di hokey e, inoltre, saranno disponibili le squadre nazionali di molti paesi (c'è anche l'Italia). Per gli appassionati posso assicurare che i nomi dei giocatori sono quelli reali, non dovrete storcere il naso davanti a storpiature buffe e fuori luogo. Ogni squadra avrà dei valori, questi saranno la forza di tiro, la velocità , passaggio, l'abilità nell'usare la mazza e altre ancora; questi valori oscilleranno da 0 a 100. Ci sarà poi un valore globale della squadra, che non sarà una pura media dei punteggi delle caratteristiche, ma piuttosto un paragone con le altre, prendendo l'Inghilterra, che ha intorno al 40, saprete di avere una squadra ancora peggiore dell'Italia! Inutile dire che vincere il Canada con la squadra dell'Italia è un puro miracolo; tra le foto troverete il paragone dei dati delle due squadre, dateci uno sguardo e fatevi quattro risate.

Le opzioni che potrete settare, saranno le più disparate, dalla durata dei tempi, alla vendita dei giocatori, e tutte le varianti di gioco, esibizione, torneo, playoff o campionato del mondo.

Se avete molti amici, potete chiamarli a casa vostra per giocare con voi, visto che PP98 supporta fino a otto giocatori, e per una volta tanto, sembra che l'interfaccia del multiplayer sia chiara e semplice, speriamo che vadano avanti così.

Per quanto riguarda la grafica è necessario spendere ben più di una parola. Finalmente potrete usare il vostro computer bomba fino all'ultimo MHz, sarà supportato l'MMX e il chip 3Dfx , da qui potrete decidere quali dettagli introdurre: si parla delle texture del ghiaccio, ma anche le

Power Play 98

Ottobre/novembre '97

Windows95

Sport

LEADER

Ed ecco a voi, le fantastiche all-star della squadra del Canada.

ombre e la prospettiva delle texture. Bisognerà settare anche il sonoro, decidere quindi se attivare o meno opzioni tipo l'annunciatore che commenta la partita, l'organo che suona musiche strane nei punti caldi della partita e il sempre presente sound fx.
Il lavoro della Virgin non si è certo fermato qui: sappiate che PP98 offrirà due modalità, 2D e 3D. Ho trovato questa idea molto carina, in questo modo le persone che non sono fornite di un computer potente possono comunque giocare in 2D, aspettando che la provvidenza faccia aumentare RAM e MHz del computer.
Il problema di questo gioco, sono le richieste di sistema, non so se nella versione finale il problema sarà risolto, ma per adesso, sul mio computer, "scatta", e non poco. Ma si sa come vanno queste cose, non si può mai dire nulla su di una beta, soprattutto quando dietro a un prodotto c'è una casa come la Virgin! Se si mettessero d'impegno potrebbero far girare Gp2 su di un 286 (questo resta ancora da vedere NdCarlo)...
A questo punto mi sembra doveroso porsi una domanda: cosa offre questo gioco che i vari NHL del passato non avevano? La risposta non è semplice, anche perché il panorama dei giochi di questo tipo, pur non essendo molto vasto, vanta titoli apprezzati e di pregevole fattura, come l'ultimo gioiello della EA Sports, con il quale sinceramente non mi sento di fare un confronto. Soprattutto perché PP98 non è ancora rifinito e da quello che ho potuto vedere non è detta l'ultima parola. Non sta scritto da nessuna parte che il gioco della Ea Sports resterà il più bel gioco di hokey della storia.
Una novità interessante di questo gioco è che, finalmente, si potranno pestare gli avversari, e vi assicuro, che per un inetto a giocare a hokey, come me, è molto liberatorio prendere a pugni i giocatori avversari che osano rubarmi il dischettino. Anche perché, nelle opzioni, disattivo i falli, le punizioni, e i fuori campo, così che l'arbitro quasi non esiste, e mi piace giocare con poche soste e meno regole, a voi no (a me no: NdWayne Gretzky)?
Parlando sinceramente, devo ammettere che dal livello che ha raggiunto il prodotto, al momento, potrebbe venirne fuori qualsiasi cosa, io non sono un appassionato di questo sport, ed è proprio per questo che mi sento in grado di esprimere un sincero plauso alla Virgin, so che il lavoro non è ancora concluso, ci sono tante cose da mettere a posto, ma manca così poco al traguardo che i programmatori non lasceranno sbavature e imprecisioni nel loro operato.
Bisogna ricordare l'esperienza passata, ovvero PP96, e l'uscita di NHL 97, con la quale hanno potuto vedere con precisione cosa significa fare un gioco completo. Se non potessero offrire niente di nuovo e competitivo penso che si sarebbero risparmiati le spese necessarie per lo sviluppo di questo titolo, in caso contrario avrebbero fatto meglio a fare un gioco dal titolo "ricamo e cucito estremo 98". A questo punto, non mi resta che parlarvi dell'ultimo aspetto di questo gioco, non si tratta di una cosa fondamentale ma, se volete, fa parte di tutte quelle finezze e cose accessorie che molto spesso fanno la differenza.
Dopo una partita, infatti, potrete consultare una serie di registri, dove saranno annotati tutti i dati relativi alla partita appena disputata, questi saranno divisi per squadre (i dati globali) e per giocatori (le informazioni sulle varie percentuali di tiro, gol fatti, assist e altro ancora). In questo modo potrete sapere, dati alla mano, quali giocatori della vostra, e delle altre squadre, sono più attivi e qualificati. Tutto questo non è fatto a caso, avrete, infatti, la possibilità di vendere e comprare i giocatori, e se starete attenti alle partite che disputerete non sarà una cosa difficile.
Non mi sembrerebbe assolutamente il caso, per esempio, di vendere giocatori come Brendan Shanahan, Paul Coffey o Wayne Gretzky, anche perché un tridente del genere non è proprio pizza e fichi (copyright by Air NdCarlo).
Vi chiederete come faccio io a conoscere questi giocatori, anche perché durante questo Wip vi ho detto almeno dieci volte che non mi intendo di hokey, la risposta è semplice: dopo ogni partita vengono elaborati i dati e si apre una schermata, in cui sono citati i tre migliori giocatori della squadra vincente. Ho giocato per diverse ore a PP98, divertendomi come una lucertola al sole, ma, pur non conoscendo l'hokey, mi sono subito reso conto che la squadra del Canada era molto forte, così ho vinto diverse partite: tra una cosa e l'altra quei tre erano sempre in primo piano e non mi sembra che si possa definire prettamente un caso fortuito. Ora il mio spazio è finito, vi ringrazio per l'attenzione dedicatami, attenderemo, come sempre, che il gioco esca nella sua veste definitiva. Mentre aspettiamo la sua uscita, potremmo trovarci in qualche bar e chiacchierare del più e del meno: i prezzi della Ram, i pregi dell'anti-aliasing, i capelli stoppacciosi di Carletto (il numero delle foglie sul legnetto Nardone... NdCarlo), la collezione di nerbi del Bdm e altro ancora, ma se volete scrivetemi e potremo parlarne davanti a un caffè virtuale, buona continuazione.

Ecco il famoso confronto Canada – Italia, e spero che adesso i tifosi di tutto il mondo capiscano il perché della mia scelta di abbandonare la squadra di casa.

La giusta gioia dopo aver segnato il gol decisivo; non è semplice ma a forza di colpi e spintoni si riesce anche a segnare, l'hokey non è proprio un gioco da donnine!

ZOOM IN

Potrebbe essere:
✗ Molto apprezzato per la possibilità di picchiare gli altri avversari come nella realtà.
✗ Graficamente eccellente per l'utilizzo di acceleratori grafici e librerie DirectX.
✗ Coinvolgente per la simulazione di gioco sempre incalzante e decisa.

Oppure:
✗ Le richieste di sistema potrebbero essere troppo elevate
✗ Alla lunga potrebbe risultare noioso per i non addetti ai lavori dell'hokey
✗ Non potrebbe competere con il mostro sacro del genere: NHL 97

CHI SI ABBONA A PC GAME PARADE GIOCA GRATIS!

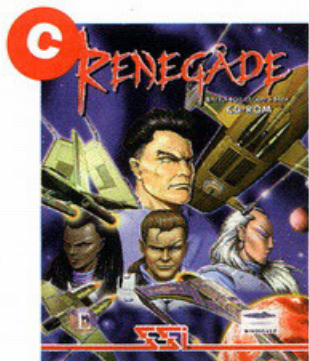
Endorfun

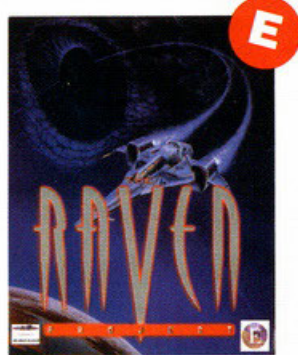
Verrete trascinati in un viaggio affascinante tra mondi dai colori vivaci e vibranti suoni jazz.

CyberSpeed

Una corsa contro il tempo e gli avversari su macchine volanti in uno scenario fantascientifico

Flight of the Amazon Queen

Un'avventura grafica animata, con più di 100 diverse locazioni grafiche e 40 personaggi

Renegade

Al comando di uno squadrone di Renegade dovrete distruggere gli invasori del Terran Overlord Government

The Raven Project

Sfrecciando su navicelle da combattimento dovrete sconfiggere gli alieni che sottomettono l'umanità

I dati che verrranno forniti alla Edizioni Trademedia non verranno comunicati ad alcuno. Verranno utilizzati solo per l'invio della rivista in abbonamento e verranno conservati in un database tenuto presso la Sede operativa della Edizioni Trademedia ai soli fini contabili e postali. Ogni eventuale ulteriore utilizzazione dei seguenti dati verrà comunicata anticipatamente; chi fornisce i dati ha il diritto di conoscere, cancellare, rettificare, aggiornare, integrare, opporsi al trattamento dei dati personali, nonché ogni altro diritto riconosciuto dall'articolo 13 della Legge n°675 del 1996.

Desidero abbonarmi per un anno al prezzo di Lire 115.000 (invece di Lire 163.900).

Inviatemi in omaggio il software (A) (B) (C) (D) (E) (barrare la lettera richiesta)

Ritagliare, compilare e spedire in busta chiusa a ***Edizioni Trademedia, V.le Espinasse 93 - 20156 Milano***, accludendo fotocopia del pagamento effettuato.

Nome ....

Cognome ....

Indirizzo ....

Cap .... Città .... Prov. ....

Telefono .... Fax ....

Modalità di pagamento (barrare la modalità scelta)

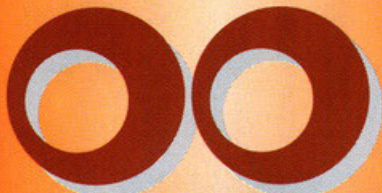
☐ assegno circolare o bancario intestato a: **Edizioni Trademedia Srl**

☐ vaglia postale intestato a: **Edizioni Trademedia Srl**

UN ANNO DI PC GAME PARADE
+ UN GIOCO A SCELTA =
SOLO LIRE 115.000

RECENSIONI

Ed ecco la "legenda" delle recensioni di PC Game Parade. Per garantire il massimo di completezza abbiamo aggiunto svariati box "fissi" più alcuni variabili a seconda dell'articolo. Qui di seguito troverete la descrizione di ogni voce e/o bollino che incontrerete nelle prossime pagine.

Opinione con la bilancia
Il verdetto finale e inappellabile su un videogioco. E' in questo box che l'autore della recensione esprime il proprio parere dopo aver analizzato tutti i vari aspetti del gioco. Il voto riassume in percentuale questo giudizio, mentre le barre danno informazioni più dettagliate sulla grafica, il sonoro e la giocabilità (con una scala da uno a cinque).

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

SCALA DEI PUNTEGGI VOTAZIONE GLOBALE:
PC Game Classico: 95-100, un prodotto che si fregia di questa valutazione va assolutamente acquistato, ottimo da tutti i punti di vista. Non possiede virtualmente nessun difetto. Ci giocherete di nascosto, chiuderete la nonna nello sgabuzzino purché vi lasci stare, salterete la scuola, il lavoro o tutti e due, mollerete la ragazza (beh, no, adesso non esageriamo... è più probabile che vi molli lei)
PC Game Garantito: 90-94, ottimo gioco, garantito dalla redazione in quanto divertente e realizzato magistralmente. Non riesce a diventare un classico, ma va comunque tenuto d'occhio per un eventuale acquisto.
80-89: insomma, non è che un prodotto del genere sia poi così brutto, solo che, per un problema particolare o per delle scelte discutibili (per esempio una grafica da spavento e una giocabilità buona, ma con qualche lacuna) non siamo in grado di garantirne al 100% la qualità. Di solito un gioco che prende una valutazione in questo intervallo è consigliato agli appassionati di un particolare genere.
70-79: le cose cominciano a peggiorare, i problemi si accumulano e dopo aver caricato il gioco una sensazione di sconforto progressivamente s'impadronisce del nostro corpo. Poi, visto che avete speso dei soldini cominciate a convincervi che poi non state giocando proprio con una schifezza. Ma nonostante tutto ammettete che, seppur divertente, i difetti ci sono, e si vedono...
60-69: Ahi, ahi, ahi. Parafrasando una frase del cugino del nostro art director (riferita a ben altro!), siamo su livelli di "smanettabile". Gioco appena sufficiente o film interattivo che d'interattivo possiede solo la scatola (nel senso che potete aprirla e chiuderla, romperla, buttarla dalla finestra ecc.)
50-59: Sempre più in basso, la mediocrità s'impadronisce del gioco, penetra nella vostra mente e vi fa esclamare "machimel'hafattofare?". Avete presente quando siete convinti di aver preso 9 nell'ultimo compito in classe e poi scoprite un 6? Ecco, i programmatori provano la stessa sensazione con un voto del genere... Solo che poi smettono di lavorare nel settore!
40-49: Quasi infimo, una sorta di slideshow con due righe di codice per far collegare le varie schermate. Simulatori di volo con prospettiva errata, cloni di Doom che assomigliano a cloni brutti di Wolf 3D...
30-39: Infimo, pieno di bug, assenza di playtesting. Grafica che non è grafica, sonoro che non è sonoro. Se lo conosci lo eviti, se lo conosci non lo compri e risparmi i soldini per una serata in discoteca con gli amici o una cena con una bella figliola.
20-29: Siamo proprio bassi, raramente un prodotto prende un voto del genere, ma quando avviene la software house autrice del titolo dovrebbe vantarsi per essere riuscita a tirare fuori una fetecchia simile...
10-19: La fuffa più completa, e quando dico più completa, intendo proprio COMPLETA!!!
0-9: Datelo alle capre come incentivo per concimare i campi...

Opinione aggiuntiva

Non sempre qui in redazione siamo tutti concordi sulla valutazione di un gioco (e spesso sono botte!). In questo box viene data a un altro redattore la possibilità di esprimere le sue impressioni personali che, per un motivo o per l'altro, sono differenti da quelle del recensore.

Interview

Interview, ovvero in italiano Intervista, è il fiore all'occhiello della redazione di PC Game Parade e rappresenta l'opinione e le impressioni dei programmatori e dei personaggi di primo piano delle software house più importanti nel mondo dei videogame.

Zoom In

Tutto quello che si può aggiungere a una recensione viene raccolto nei box "zoom in". A seconda dei casi potremmo parlare delle armi del personaggio, dei livelli segreti del gioco, dei cheat code, o se preferite del numero di scarpe del cattivo di fine livello. "Zoom in", perché approfondire "è meglio che curare"...

Alternativa

Salvo casi particolari, è sempre possibile ricondurre un gioco a un genere e fare paragoni con prodotti più vecchi.
Nel box vengono valutati altri titoli che, a seconda delle circostanze, rappresentano una valida alternativa al prodotto recensito.

Help

Siete in difficoltà con il gioco che avete appena comprato, o volete sapere come superare le prime fasi? Questo box è un valido aiuto per affrontare le prime situazioni difficili, in modo da iniziare a giocare subito e avere tempo di familiarizzare con i controlli del gioco. Non è una soluzione, non sono dei cheat, ma solo degli aiuti, tecniche e strategie per farvi subito entrare nella mentalità del prodottoacquistato. Questo box è garanzia del fatto che il prodotto è stato testato a fondo.

Specs

E' inutile che acquistiate un simulatore di volo con grafica 3D in alta risoluzione se avete un 286. Per non correre rischi dovete ricorrere a questo box, che sintetizza l'hardware minimo richiesto dal gioco e propone la configurazione ottimale.

Le voci, come da bollini sono:

RAM: indica la quantità minima o consigliata per il funzionamento del gioco.

CPU: il 286 o il Pentium Pro? Leggete qui per sapere se il vostro processore è abbastanza potente.

AUDIO: le schede sonore previste e supportate...

VIDEO: VGA? SVGA o XGA? Nessun problema, questo voce è fatta apposta!

CONTROLLI: E' possibile usare il Thrustmaster, il T2, il Joypad Gravis a 4 tasti? La risposta è qui...

NOTE: Eventuali commenti inerenti alla configurazione trovano sotto questa voce la loro collocazione ideale.

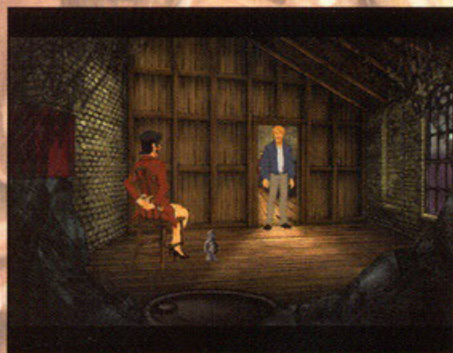
BROKEN SWORD II
LA PROFEZIA DEI MAYA

GARANTITO PC GAME PARADE

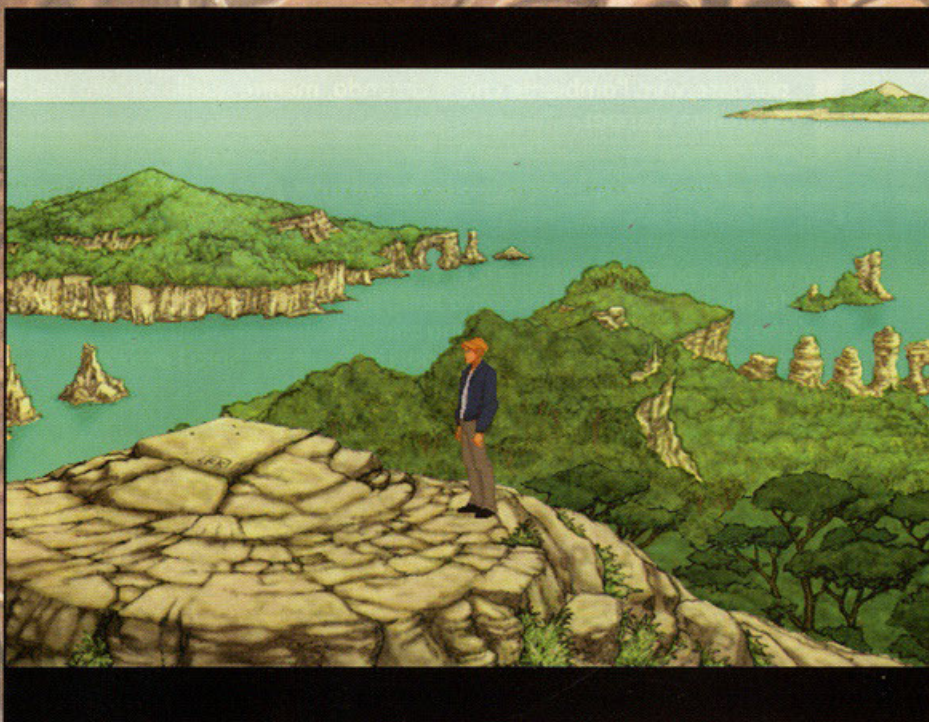
A CURA DI ANDREA GIOLITO (ANAKIN@INFOSQUARE.BBS.IT)

Potrei scrivere la solita frase fatta del tipo "è tornato il gioco della spada rotta" o "i Revolution si preparano alla rivoluzione", ma siamo sicuri che servano frasi d'effetto per un titolo che si presenta da solo?

Che il genere videoludico dell'avventura, si parli di grafica o testuale, debba annoverarsi tra i più vecchi della storia del PC, lo sanno più o meno tutti. Ma vi siete mai chiesti che cosa sia in realtà un "adventure"? Partiamo dal presupposto che si stia parlando di avventura grafica, solo per amor di discussione e, per semplificare le cose, identifichiamolo con il termine inglese, "adventure": qual è lo scopo vero è proprio di questo genere amato/odiato? Non rispondetemi subito che è quello di divertire, come tutti i videogiochi in generale, in quanto potrei sbattervi di fronte agli occhi una lista di un centinaio di persone, tra amici e conoscenti, bloccati in una mezza dozzina di adventure e frustrati fino all'inverosimile, che si sognano di notte il passaggio successivo, forse grazie a qualche improbabile combinazione del tipo "spingi il volante e tira il semaforo" o qualche ribaltamento di concetto come "usa il cane sull'osso".
Nessuno di questi potrà dirvi che si sta divertendo (discorso abbastanza opinabile se permetti, sebbene non dibattibile in questa sede. NdBDM). Eppure la schiera degli avventurieri è forse la più prolifica del panorama videoludico del PC (e che negli ultimi anni sta cercando di contaminare

Eccoci dentro i capannoni della ditta incriminata. Date un occhio alla ventola per il riciclo dell'aria...

Ha tradito la vostra fiducia e il vostro amore, vi ha portato in mezzo ai guai per ben due volte e, non contenta, si è pure fatta rapire.

Abbiamo appena scoperto che una famosa compagnia di import-export è implicata nel rapimento di Nicole. Peccato che per raggiungere i capannoni siamo ostacolati da un ferocissimo cane da guardia alto quindici centimetri dietro un massiccio cancello.

Siamo giunti finalmente alla meta. Ad accoglierci, così come era successo in Siria nel primo Broken Sword, troviamo il classico mercatino locale.

Certo che gli scenari disegnati a mano con queste tinte pastello sono tutta un'altra cosa! Sul promontorio di questa isoletta sperduta, George ha appena trovato due iniziali sospette nel centro dello spiazzo: FK, sicuramente un nuovo indizio, a voi scoprire quale.

Broken Sword ha colpito il cuore di ogni avventuriero che si rispetti. Forti delle esperienze passate con lo sviluppo di un engine interno chiamato Virtual Theatre (appunto! NdBDM), una combinazione di intelligenza artificiale e eventi casuali, capace di donare un po' più di credibilità ai personaggi interpreti delle loro produzioni, i programmatori della Revolution decidono di abbandonare le avventure cyberpunk e di documentarsi profondamente sulle vicende dei cavalieri Templari, sfornando un'ottima avventura. Evidentemente le vendite hanno dato ragione ai programmatori che, senza perdere tempo, hanno sviluppato, a tempo di record, il seguito delle imprese del gio-

All'interno del labirinto in questione, stiamo cercando un sistema per uscirne vivi, e terminare l'avventura.

anche il mercato console, notoriamente allergico a questo genere di giochi), quanto quella degli amanti di Quake e sicuramente molto più "antico". Per un profano qualunque, non esiste un genere più assurdo, senza senso, e che raggiunga livelli masochistici fuori misura, qualcosa di incomprensibile fuori dagli schemi.
Per l'avventuriero più o meno esperto è una linfa vitale, qualcosa di cui non può più fare a meno, tanto da passare giornate intere di fronte agli scaffali del suo negozio preferito in attesa dell'ultima uscita della sua serie preferita.
In realtà, l'adventure non è solo questo, ma molto di più: è una prova di intelligenza, un puzzle dentro un trabocchetto, un test delle proprie capacità intuitive, né più né meno di tanti giochi all'interno di un settimanale enigmistico. Togliete tutto quello che si è aggiunto nel giro degli ultimi anni, ovvero un'interfaccia utente molto più semplice da utilizzare, schermate disegnate a mano in alta risoluzione, chilometri di parlato digitalizzato e di scene animate, magari in full motion video. Quello che resta è una serie di punti, chiamati in gergo "flag", che devono essere combinati assieme nella giusta sequenza in modo tale da aver accesso ad altre flag, indiscutibilmente sempre più difficili e al limite della paranoia, fino all'ultima, quella che dà il via ai titoli di coda. Esiste niente di più malato e masochistico?
Eppure l'anno passato, il 1996 per intenderci, si è chiuso all'insegna di produzioni apocalittiche, con budget stanziati a livelli astronomici, quasi fossero tutti film di Scorzese dei tempi migliori. Se cerchiamo di fare un po' di luce sui prodotti apparsi tra gli scaffali dei negozi, possiamo trovare, accanto a colossi come Sierra e Lucas, anche una piccola software house di nome Revolution, con un unico titolo, Broken Sword: Circle of Blood. Certo, non si tratta di un'autorità del mondo videoludico, avendo alle spalle solo un paio di titoli (Beneath Steel Sky se lo ricorda un po' di gente, ma Lure of the Temptress ?) (io me lo ricordo bene, usava un sistema chiamato "Virtual Theatre" che gestiva tutti i personaggi presenti nel gioco in maniera quanto più vicina alla realtà NdBDM) , ma il titolo in questione si può facilmente annoverare tra le più belle avventure dell'ultimo anno, piena di umorismo, azione e quasi mai frustrante.

vane George e della bella Nicole. The Smoking Mirror è ambientato tra l'Europa e il Sud America alla ricerca dei segreti di una piramide Maya, segreti che, come nella migliore delle tradizioni, fanno gola a più di un losco individuo. Sono passati alcuni mesi dalle vicende di Circle of Blood e la relazione tra il giovane George, americano di nascita, ma francese di adozione, e la bella Nicole, reporter d'assalto e archeologa a tempo perso, sono andate guastandosi col tempo tanto che un altro uomo ha preso il posto di George nel cuore della giornalista, un certo André Lobinou, esperto di antichità, già implicato nelle vicende del primo capitolo. Ora, dopo mesi di assoluto silenzio, George riceve una telefonata di Nicole, a proposito di una strana pietra nera, proveniente dalle intricate foreste dell'America del Sud. Dopo essersi dati appuntamento nel centro della città, i due si dirigono verso la casa di un eminente studioso dell'arte Maya, in cerca di informazioni utili per il servizio di Nicole. Ma, non appena entrati, vengono aggrediti da due uomini dai lineamenti andini, che rapiscono la bella reporter e lasciano Stobbard in una situazio-

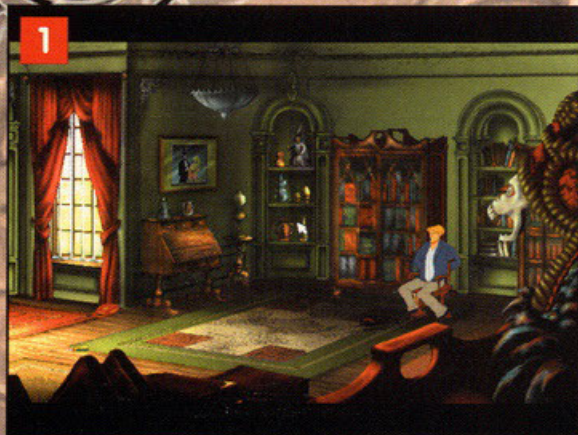
Vedete quel cattivissimo marine in tenuta mimetica con canottiera e berretto in centro alla stanza? Che sia un individuo poco raccomandabile?

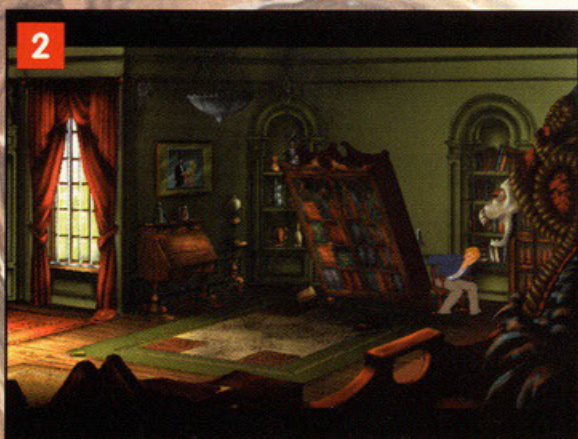
Non si può andare a Parigi senza fare un giro sulla Senna, vero? Certo che nei docks, da soli, di notte, a rovistare tra la spazzatura per cercare cose utili...

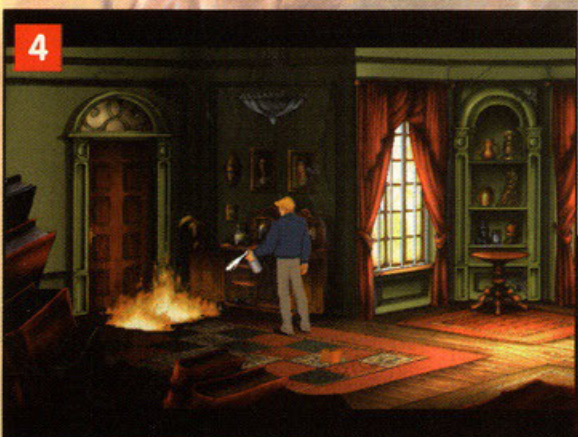
ALTERNATIVA

Broken Sword (Virgin): impossibile non consigliare il primo episodio della serie. Se vi è piaciuto The Smoking Mirror, non potete non giocare al capitolo precedente, se non altro per scoprire tutti i riferimenti e doppi sensi che sono presenti nel sequel. Niente artefatti amazzonici questa volta: dovrete cercare le tracce del tesoro dei cavalieri templari per mezza Europa...

Monkey Island 2 (Lucasarts): perché proprio Monkey Island 2 tra le diecimila e più avventure che si possono trovare sugli scaffali, magari realizzati con le innovazioni tecniche degli ultimi quattro anni? In primo luogo perché il divertimento che MI2 è in grado di regalare rimane tutt'oggi inalterato e, in secondo luogo, perché tra poco esce il numero 3.

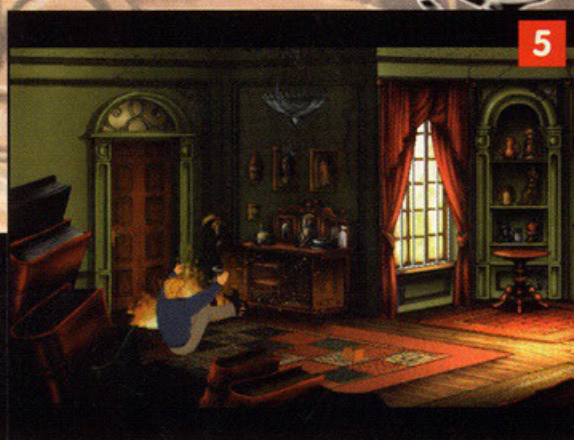
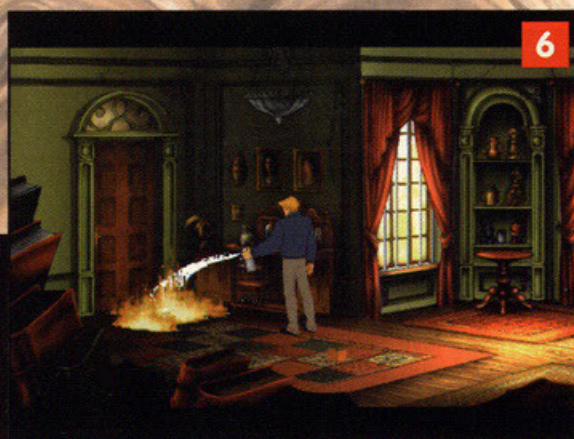
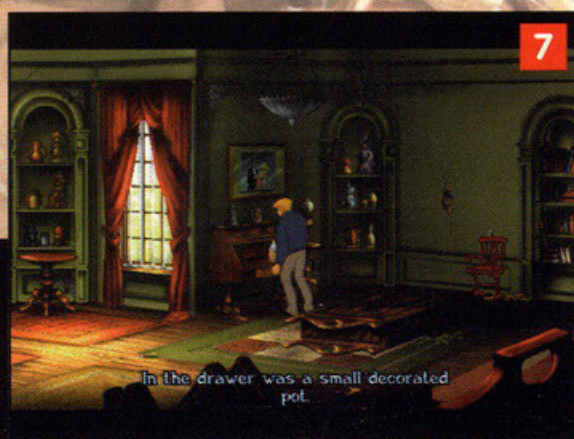
Qui comincia

Visto il tipo di prodotto e il fatto che qualcuno di voi, magari invogliato dalla rec abbiamo deciso di proporvi una piccola soluzione dei primi passi di George, sub per osservare l'ambiente che vi circonda, mentre quello sinistro per interagire di di quattro zampe!

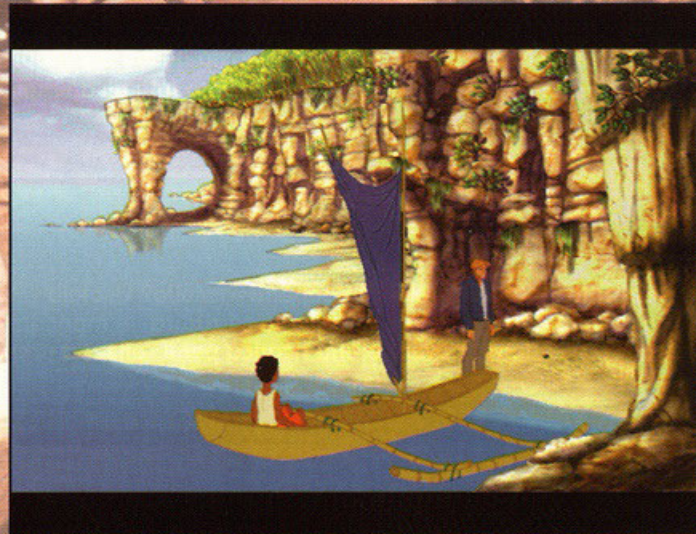
Mai che si possa cominciare un'avventura tranquilla in santa pace... Visto che i clown assassini erano finiti, questa volta ci ritroviamo legati a una sedia, chiusi a chiave in una stanza in fiamme, con una tarantola (o chi per lei...) a 20 cm dai nostri piedi... Sarà l'amore di Nico o qualcuno che porta sfortuna?

Esaminate la libreria in cerca di un indizio, scoprendo in questo modo la presenza di un pezzo di legno che ha sostituito il "piede" originale del mobile. Tirate un bel calcione al mobile in modo da farlo volare direttamente in testa all'aracnide.

Utilizzate il gancio alla parete per liberarvi dalle corde, quindi iniziate l'esplorazione dello studio in cerca di qualcosa per spegnere le fiamme. Nello scrittoio a sinistra troverete una bottiglia di tequila (con tanto di verme annesso). In basso a sinistra dovrete raccogliere il dardo avvelenato e la borsetta di Nico.

Dopo aver esaminato la borsetta (un rossetto, una lettera tutt'altro che simpatica e della biancheria intima di cui non vi ricordavate...), controllate le fiamme a sinistra vicino alla porta e l'armadietto dei liquori di fronte. Troverete la bottiglia del seltz, ma completamente scarica.

l'avventura...

ensione, decida di avvicinarsi per la prima volta alle avventure grafiche, pito dopo il rapimento di Nicole. Ricordatevi che il tasto destro del mouse serve rettamente con quest'ultimo. E io che ho sempre odiato tutti gli animali con più

Ricordate il dardo avvelenato appena raccolto? Usatelo sull'armadietto in basso per aprire la serratura, in mancanza di una chiave. All'interno troverete una ricarica per il seltz, da prendere con gli slip di Nico.

Una volta ricaricata la bottiglia, improvvisatevi pompieri spegnendo il fuoco e sfondando la porta, quindi scendete le scale, solo per scoprire di essere rimasti bloccati ancora una volta.

Leggete attentamente il biglietto trovato nella borsa di Nico; tornate al piano di sopra e cercate nel cassetto della scrivania della Tequila, per trovare una vecchia anfora.

Tornate al piano di sotto, telefonate a quel fetente di Lobinou, prendete il biglietto sul mobile ed esaminate l'anfora appena acchiappata per trovare all'interno (e dove doveva essere?) la chiave per aprire la porta di casa. Bene! Avete appena risolto la primissima parte (circa l'1%) della nuova avventura di George Stobbard...

"...tipo c'hai presente due chilometri di spiaggia una capanna e i pescatori...". Un'ulteriore prova della qualità grafica di The Smoking Mirror: la spiaggia non sembra disegnata a mano, sembra dipinta ad acquerello.

Certo, il problema degli spostamenti nei viaggi tra le varie isolette, continuerà ad assillarvi per un po'. Per fortuna ci siamo fatti amici un ragazzino del posto che, "spontaneamente", ha accettato di guidarci in questo angolo della Terra.

ne a dir poco antipatica. A questo punto il giocatore comincia a prendere il controllo della situazione e, dopo una fuga rocambolesca, si mette sulle tracce dei rapitori nella speranza di recuperare la sua ex- fidanzata. La trama, che a prima vista potrebbe sembrare quella di un qualsiasi film clone della saga di Indiana Jones, è invece ben fatta, con moltissimi spunti, tutti ben documentati, sulla vecchia civiltà del passato e si snoda attraverso numerose locazioni tra il vecchio e il nuovo continente senza mai sembrare noiosa o forzata. Il personaggio principale, sin dalle prime battute, è molto ben caratterizzato tanto da risultare assai convincente (ha acquisito anche un paio di espressioni in più rispetto al prequel...) e a spunti anche simpatico. Ma come si attesta la giocabilità di questo The Smoking Mirror, che in fin dei conti è la cosa che più di ogni altra interessa a chi acquista il suddetto titolo? Gli enigmi che si presentano man mano che si procede con l'avventura non sono mai frustranti o illogici, problema principale di questo genere di gioco, e si estendono sempre in una sola direzione. Sin dall'inizio, lo scopo prefissato è sempre uno: dobbiamo salvare Nicole, e per fare questo dobbiamo raccogliere indizi sulla sua attività giornalistica. Parlando con il nostro rivale scopriremo così che la nostra ex-ragazza è implicata nel traffico di contrabbando di una grande società di import export, probabilmente come copertura per qualcos'altro, e che per raggiungerla saremo costretti a intrufolarci nei magazzini di questa compagnia. Non saremo costretti a visitare migliaia di locazioni differenti, raccogliendo tutti gli oggetti sullo schermo che il programma ci permette di selezionare, nella speranza, più vana che altro, di utilizzarli a buon fine in breve tempo. Riceveremo, piuttosto, una serie di informazioni che ci guiderà nella strada giusta senza mai cadere nel palese. Con questo intendo dire che, sebbene l'avventura non si articoli su più fronti contemporaneamente, mantiene un livello di difficoltà medio, quel tanto che basta per tenere il

Questo strano personaggio, una specie di sciamano, è la chiave di volta della seconda parte del gioco, ma ne dovrete fare di strada per arrivarci!

Che cosa vorrà mai dalla povera Nicole questo latin lover mancato? Anche i personaggi "cattivi" sono stati caratterizzati al meglio, ognuno con la propria personalità, siano questi dei dittatori, dei pirati, dei contrabbandieri, degli aguzzini ecc. ecc.

RAM MINIMA	16 MB
CPU	Pentium 100 Mhz
VIDEO	Scheda SoundBlaster o compatibile.
AUDIO	SVGA 640x480 compatibile Direct X
CONTROLLI	Mouse
NOTE	Il gioco installa automaticamente le nuove Direct X versione 5.0.
SOFTWARE HOUSE	

Poteva mancare il villaggio bruciato nel cuore di una foresta tropicale?

HELP

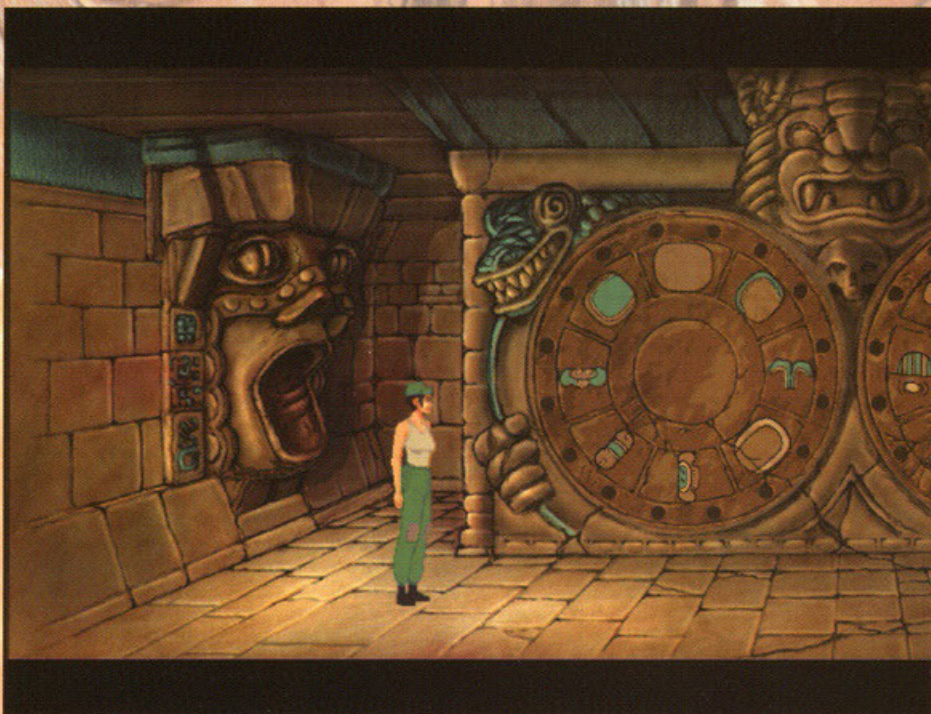
- ✗ Esaminate attentamente tutti gli hot spot, ovvero i punti che si illuminano al passaggio del cursore, presenti sullo schermo.
- ✗ La pressione del tasto destro e sinistro del mouse hanno due effetti differenti. Entrambi descrittivi ma con diversi risultati.
- ✗ Il fatto che una combinazione di oggetti non sortisca alcun risultato non vuol dire necessariamente che sia sbagliata. Provate dopo qualche nuovo avvenimento...
- ✗ Prestate attenzione ai personaggi sullo sfondo. Molti di questi si muovono e dovrete compiere particolari azioni in base al loro comportamento
- ✗ Non esistono dei veri punti ciechi in The Smoking Mirror. Se rimanete bloccati avete solo dimenticato qualcosa, niente di irreparabile.
- ✗ Nonostante il titolo cerchi di non scadere nell'impossibile, molte azioni non sono troppo logiche: ogni tanto provate anche le combinazioni più strane, magari avete solo dimenticato un indizio precedente!

In questa immagine si nota l'enorme lavoro fatto dai grafici della Revolution: il ponte di Londra su quel cielo notturno è davvero meraviglioso.

giocatore impegnato a ragionare sull'ostacolo che gli si para innanzi, senza per questo lasciarlo sprofondare in uno stato di frustrazione dovuto al dubbio di essere finito in un vicolo cieco, magari per un'azione che avrebbe dovuto compiere all'inizio del gioco, rimandandolo all'ultimo slot di salvataggio. Caratteristica tutt'altro che disprezzabile in qualsiasi gioco, condizione necessaria e sufficiente in ogni adventure che si rispetti.
Ma il titolo della Revolution non si ferma qui: l'ambientazione grafica è qualcosa di eccezionale e si discosta decisamente da qualsiasi produzione posteriore al primo Broken Sword. Tutte le schermate sono in alta risoluzione, disegnate a mano e colorate con tinte pastello che conferiscono al gioco una grafica "fumettosa", degna dei migliori lungometraggi animati.
Dopo pochi istanti di gioco vi sembrerà di essere all'interno di un cartone animato di Don Bluth (lo stesso di Dragon's Lair) e non di fronte allo schermo del vostro PC; un fenomeno significativo, considerando che fino all'anno scorso la tendenza generale era quella di introdurre parecchie sequenze in full motion video, realizzate filmando gli attori con l'ormai nota tecnica del blue screen.

Un'altra particolarità di Broken 2 (l'unico ad aver proposto qualcosa di simile, sempre senza contare il primo capitolo della serie) è l'utilizzo del parallasse durante gli spostamenti del personaggio su di uno sfondo che più grande del vostro monitor. In pratica, si tratta di un effetto molto realistico che permette di muovere due differenti elementi del fondale, solitamente sovrapposti tra loro, a due differenti velocità, il più vicino a una velocità superiore di quello lontano, conferendo così un tocco di maggior realismo a tutto lo scenario. Unite questa singolare caratteristica alle animazioni del personaggio principale e di tutti gli altri individui che si incontrano durante il gioco, o che semplicemente fanno parte della schermata, e non potrete negare come questo si avvicini moltissimo a uno schermo televisivo, con l'unica differenza che qui il regista siete voi. Per ultima l'interfaccia utente. Niente di più semplice su questo fronte: il tasto destro del mouse viene utilizzato per esaminare approfonditamente un oggetto, mentre il sinistro è adibito a tutti gli altri usi. Nel caso di un dialogo con un altro personaggio, comparirà una serie di icone nella zona bassa dello schermo, che indica gli argomenti di cui volete trattare. Allo steso modo l'inventario appare, sempre nella stessa posizione, semplicemente passando il puntatore nell'area inferiore dello schermo. Insomma, il trionfo della semplicità mantenendo tutta la flessibilità di cui un titolo come The Smoking Mirror ha bisogno.

Certo, il problema degli spostamenti nei viaggi tra le varie isolette, continuerà ad assillarvi per un po'. Per fortuna ci siamo fatti amici un ragazzino del posto che, "spontaneamente", ha accettato di guidarci in questo angolo della Terra.

Certo, anche un titolo di questo calibro non è esente da difetti, solo che qui il giudizio diventa qualcosa di estremamente personale. Problemi grossi non ci sono stati, vicoli ciechi o enigmi eccessivamente frustranti. Ma chi vi dice che questi siano necessariamente dei lati positivi? Molti giocatori, anche i più smaliziati, sono contenti di poter scegliere tra strade differenti per finire un'avventura, così come accettano il rischio di cadere nella paranoia più totale a causa di un'azione errata intrapresa all'inizio del gioco. È qualcosa che cercano e accettano, un punto positivo, qualcosa che, di questo statene pur certi, conferisce una buona dose di longevità al gioco appena acquistato e regala molta più soddisfazione quando finalmente si giunge alla fine. Altri giocatori preferiscono giochi dove l'interazione del personaggio con l'ambiente che lo circonda, non si basa su eventi esterni al proprio operato, cercando di ricondurre il tutto su binari molto rigidi e precostituiti. La diatriba potrebbe andare avanti in eterno, considerando le tremila scuole di pensiero e la particolare tipologia di prodotto. Personalmente, mi sono divertito moltissimo con questo nuovo capitolo, nei limiti dei tempi tirannico/dispotici impostimi da BDM. Un paio di giorni prima di cominciare la recensione sono andato apposta a rispolverare il primo Broken Sword, giusto per poter fare un paragone con cognizione di causa, e devo ammettere che non c'è stato alcun passo indietro, solo in avanti.
È indubbio che un titolo del genere non può assolutamente mancare dalla "softeca" di chiunque sia un minimo affascinato dalle avventure vecchio stile. Broken Sword 2 è il seguito perfetto del suo prequel, senza grossi difetti, forse poche innovazioni, ma ricordiamoci che il primo titolo, se escludiamo i dialoghi a volte un po' lunghi, non aveva nulla da invidiare a nessuno. Forse, se fosse stato più demenziale sarebbe stato meglio, ma questo non era lo scopo dei programmatori (probabilmente per non entrare troppo in concorrenza con Monkey 3).

A CURA DI RICCARDO "BRIUNI" LANDI - (RICKYLAZ@MBOX.VOL.IT)

Ecco una concitata fase di combattimento. I nemici erano in quattro ma uno ha pesato bene di fuggire e probabilmente tra poco lo seguiranno anche gli altri tre.

Questo è il momento dell'addio con nostro padre. In questa immagine si può notare l'interfaccia dei dialoghi.

Lo sapevate che passare i pomeriggi a pescare potrebbe essere pericoloso? **Non so che elementi girano nella zona dove abitate,** ma per Antara è meglio andare in giro con canna da pesca e spadone a due mani...

Se non ci credete chiedete al povero Aren

Questa è una delle innumerevoli locande che incontreremo per il regno di Antara. Attenti agli strani incontri...

Chiunque di voi abbia mai giocato a un gioco di ruolo sa che i personaggi nei quali ci si cala sono solitamente eroi senza macchia e paura, pronti ad affrontare qualsiasi nemico pur di vivere all'insegna del pericolo e dell'avventura. Beh, in effetti non si hanno nemmeno tutti i torti, visto che mettersi nei panni di un guardiano di un porcile non sarebbe per niente interessante e si passerebbero dei pomeriggi noiosi, senza tener conto delle pessime figure che si farebbero con gli amici. A me capita spesso, durante la settimana, di incontrare altra gente che gioca abitualmente ai giochi di ruolo, e scambiarsi i racconti delle ultime avventure vissute con il proprio personaggio è una cosa naturale. Non sarebbe per niente bello raccontare che l'ultima volta che avete giocato avete rischiato di morire perché un maiale era fuggito dal recinto e, se non foste riusciti a recuperarlo prima del tramonto, il vostro tutore vi avrebbe picchiato a sangue, mentre l'altro vi narra che l'ultima volta è riuscito a uccidere un drago a tre teste lanciandogli la spada nell'unico punto debole della corazza mentre stava cadendo da un precipizio alto trecento metri (naturalmente si è salvato perché, dopo aver lanciato la spada, con una possente spinta di reni è riuscito a lanciarsi verso la parete del precipizio e aggrapparsi a una sporgenza; tutto senza far spegnere la sigaretta che teneva in bocca).

Dopo questo breve spaccato di vita quotidiana di un giocatore di RPG, dovrebbe essere chiaro anche per i profani quali sono i criteri di scelta del proprio personaggio: forte, intelligente, bello, e pieno di abilità o poteri speciali. Questo almeno vale per il novanta percento dei casi, ma come in ogni cosa ci sono le eccezioni e fra queste eccezioni, oltre ai giocatori più esperti che sperimentano qualsiasi tipo di personaggio, c'è anche il protagonista di Betrayal in Antara.

In questo nuovo RPG della Sierra, nonché seguito del vecchio Betrayal at Krondor, infatti, impersonerete Aren, un tranquillissimo e ordinario figlio del locandiere di uno sperduto agglomerato di case, che sta crescendo aiutando il padre al lavoro e imparando il mestiere pronto a sostituirlo quando il genitore sarà troppo vecchio. Nel tempo libero, però, Aren, se non va a trovare la sua fidanzata, va in riva al mare a pescare e mentre pesca comincia a sognare avventure in luoghi esotici, misteriosi, ma comunque pericolosi (ovvero una vacanza alle Away senza operatore turistico). Senza dubbio un brillante modello di vita tranquilla, ma (c'è sempre un ma) un giorno, durante una delle sue abituali "sessioni" di pesca viene interrotto da urla umane. Avvicinandosi al luogo da cui proveniva quell'insolito suono, scorge due uomini alle prese con un grosso mostro alato; il più vecchio dei due viene afferrato dal mostro che una volta stretto tra gli artigli lo uccide, l'altro rimasto solo, continua a difendersi ma sempre con meno successo. Aren, agghiacciato ma allo stesso tempo eccitato da ciò che ha visto, decide, d'impulso ovviamente, di andare in soccorso del povero superstite. Una volta sul luogo di battaglia, però, attira le attenzioni del volatile che

Quando dormirete comparirà una schermata come questa che vi indicherà quante ore dovrete dormire per ristabilirvi completamente.

In questo negozio è inutile dire che potrete acquistare tutto ciò che vi serve in battaglia e anche qualche amuleto portafortuna.

senza pensarci su due volte si butta in picchiata su di lui. Preso dal panico, Aren si copre il volto con le braccia e fa per arretrare, ma il mostro è troppo veloce, lo ha quasi raggiunto quando il nostro "non ancora eroe" colto dalla disperazione, lanciando un urlo a pieni polmoni, protende le braccia verso l'aggressore. Come per magia (è proprio il caso di dirlo) dalle mani di Aren parte un onda energetica che, in un istante, polverizza il mostro. L'altro combattente corre dal suo compagno straziato dagli artigli il quale, prima di morire, gli consegna un misterioso medaglione senza dargli una spiegazione. Tornato da Aren, lo ringrazia e si presenta: è William un nobile di Panizo naufragato qualche giorno prima. Impressionato dalle potenzialità magiche di Aren decide di condurlo alla sua corte per insegnargli a governare e sfruttare al meglio le sue capacità. Che futuro si prospetta per il nostro Aren? Come mai un uomo ha sacrificato la propria vita per un medaglione? Queste ovviamente sono domande a cui potrete dare una risposta solo proseguendo nel gioco, visto che subito dopo la scena appena raccontata prenderete il comando dei due protagonisti.

La visuale di gioco è in soggettiva e tutta la grafica è 3D, la libertà di movimento è totale perciò scordatevi la grafica di giochi come Dragon Lore 2 e pensate piuttosto a qualcosa di simile a Daggerfall. Terreno piatto, oggetti, alberi e personaggi in bitmap (neanche molto curati) e pochi colori, questo perché, come in Daggerfall, si è preferito prediligere la libertà di gioco all'impatto visivo (scelta per niente stupida). Girando per le città del regno di Antara vi accorgerete che ogni popolazione ha i suoi problemi e le sue abitudini ed è piacevole arrivare la sera nella locanda locale e scambiare quattro chiacchere con l'oste e raccogliere qualche informazione. Tornando al discorso sulla libertà, comunque, non potrete uscire più di tanto dal sentiero tracciato dai programmatori (un sentiero pieno di bivi e diramazioni si intende) e non capiterà come in Daggerfall di potersi creare una propria vita e fregarsene della missione principale. Parlando con i vari NPG discuterete, tramite una semplicissima interfaccia divisa per argomenti, comunque solo di fatti inerenti all'avventura e tutte le piccole missioni secondarie che dovrete portare a termine serviranno sempre al proseguimento di quella principale. Quando, invece

ALTERNATIVA

Daggerfall (Virgin): indubbiamente il gioco di ruolo per PC più completo e ampio che abbia mai giocato (e probabilmente che sia mai stato prodotto). Più che con un gioco avrete a che fare con un vero e proprio mondo fantasy virtuale. Probabilmente solo le MUD (e il futuro Ultima Online) possono dare di più in quanto a libertà.

Betrayal at Krondor (Sierra): per chi non mastica bene l'inglese, si tratta del predecessore di Betrayal in Antara. L'intero impianto di gioco è molto simile al titolo in questione solo che è meno ampio e complesso.

HELP

✗ Prima di ogni dialogo (o almeno di quelli più delicati o importanti) salvate il gioco e quindi parlate di tutti gli argomenti possibili. Se tutto si conclude bene, il salvataggio è stato inutile e potrete procedere, se invece vi va male (= morte del personaggio), potrete sempre ricaricare la partita salvata, ma in compenso avrete qualche informazione in più.
✗ Durante i combattimenti, cercate sempre di tenere i tre personaggi uno vicino all'altro in modo da non farvi circondare ed è sempre meglio tenere Aren in seconda linea visto che è il più debole, ma può lanciare incantesimi (come qualsiasi mago...)
✗ Cercate sempre di pianificare il viaggio in modo che la notte la passiate sempre in locande e mai sotto le stelle. Soprattutto avanzando nel gioco, i boschi di notte si popolano di strani esseri...

Tre, il numero perfetto

ZOOM IN

Aren
È il protagonista e la sua storia ve l'ho già raccontata all'interno dell'articolo. Questo sarà l'unico personaggio su cui avrete il controllo totale; ovvero sarà l'unico del quale potrete editare le caratteristiche e che potrete usare durante i dialoghi con gli NPG. All'inizio dell'avventura accuditelo come una bambino con gli altri due personaggi visto che si tratta solo di un mezzo locandiere...

William
È il figlio più giovane di una famiglia nobile di Panizo. Nonostante sia pieno di soldi non ha la puzza sotto il naso, anzi ha un buon senso dell'umorismo e muore dalla voglia di dimostrare che non è buon marito solo per i soldi. Si è unito ad Aren dopo che quest'ultimo gli ha salvato la vita con le sue inaspettate e completamente sconosciute doti magiche.

Kaelyn
Questa solitaria e affascinante avventuriera la incontrerete nel bosco appena fuori dal vostro villaggio dopo averla salvata dall'aggressione di un gruppo di banditi. Il motivo per il quale si è unita a voi è un mistero dato che il suo fortissimo orgoglio e senso dell'onore la rendono poco aperta verso gli altri e molto taciturna (soprattutto quando deve ringraziare qualcuno per essere stata salvata).

Per acquistare un oggetto, dovrete cliccare sull'oggetto desiderato e trascinarlo sul ritratto di uno dei nostri eroi.

L'importante è applicarsi

Gli RPG per PC si dividono in due categorie: quelli che permettono di creare il proprio personaggio in modo classico, ovvero scegliendo razza, classe e abilità varie e quelli dove, invece, bisogna utilizzare un personaggio prestabilito. Betrayal in Antara fa parte della seconda categoria, ma essendo il protagonista completamente inesperto in qualsiasi campo (a parte pulire il bancone della taverna), è possibile plasmarlo completamente a vostro piacimento. Come? Per fare aumentare le abilità di Aren non ci saranno punti esperienza da spendere, il tutto viene gestito da un innovativo sistema basato sull'allenamento. Ovvero, tra le venti abilità di Ares dovrete sceglierne un massimo di cinque sulle quali farlo allenare; le caratteristiche selezionate compariranno su un grafico a torta che indicherà quanto il nostro protagonista si dedicherà quotidianamente a quella determinata abilità. Naturalmente se si sceglierà una sola abilità questa aumenterà rapidamente, ma è sempre meglio farle aumentare di valore tutte insieme senza sbilanciarsi troppo. Questo vale anche per le tre abilità magiche (tocco, creazione ed elettricità) che determineranno quali saranno gli incantesimi che imparerete prima (palle di fuoco o scariche elettriche?). Le abilità su cui si allenerà Aren potranno essere scelte e cambiate in qualsiasi momento del gioco senza alcun limite, l'unico limite e che, se le cambierete troppo spesso, non aumenterà nessuna caratteristica.

RAM MINIMA	16MB
CPU	Pentium 75
VIDEO	SVGA (640x480 a 256 colori)
AUDIO	Schede compatibili Windows 95, musiche MIDI
CONTROLLI	Mouse e tastiera
NOTE	Necessita un lettore CD 4x ed è consigliato almeno un Pentium 100
SOFTWARE HOUSE	

di dialogare, bisognerà combattere, la visuale passa in terza persona e si ha una vista isometrica del campo di battaglia. Il terreno è diviso in esagoni e voi potrete sfruttare al meglio le vostre doti di stratega per avere la meglio sui nemici. In BiA, infatti, è molto importante il fattore strategico durante i combattimenti, visto che, grazie anche alla visuale, avrete la possibilità di gestire i vostri tre personaggi come una squadra tenendo presente che la posizione sarà fondamentale per la vittoria. Ognuno dei tre personaggi ha un inventario personale, mentre le razioni di cibo e i soldi sono tenuti in comune, questo fa sì che se, proseguendo nell'avventura, uno dei tre protagonisti si separerà dal gruppo, dovrà cavarsela con quello che ha nello zaino e se gli mancherà un oggetto fondamentale saranno dolori per tutti, quindi dovrete stare molto attenti anche nella gestione degli inventari. Sempre proseguendo nel gioco verrete a conoscenza di organizzazioni segrete e "intrighi internazionali" ai quali dovrete porre fine per preservare il regno, ma ora correte a Panizo che c'è una carriera da stregone che vi aspetta.

Betrayal in Antara è un bel gioco, è completo, vasto e ricco di particolari; in compenso però, è caratterizzato da un aspetto grafico davvero scadente, ma soprattutto poco coinvolgente. Esatto, poco coinvolgente, perché se fosse stata semplicemente scarsa, si sarebbe comunque potuto chiudere un occhio (in fondo anche Daggerfall non brillava sotto questo aspetto) e tirare avanti, ma quello che si vede in BiA è un po' troppo poco e, nonostante la visuale in soggettiva, non coinvolge, non da l'impressione di essere davvero per le strade di Antara. Per il resto, invece, non ci sono particolari segnalazioni da fare, la trama è studiata davvero bene, i colpi di scena e la progressiva scoperta della verità sono ben dosati e tengono sempre alta la voglia di proseguire del giocatore. Il sonoro è ben fatto, offre ore e ore di parlato digitalizzato recitato da buoni attori (non so però se verrà tradotto in italiano) e una serie di musiche molto d'atmosfera e mai fuori luogo. Per quel che riguarda i combattimenti, invece, c'è da dire che forse sono un po' troppo difficili e non a tutti piacerà il metodo di combattimento a turni. In definitiva, lo consiglio a tutti i gli amanti del genere, ma potrebbe piacere anche a qualche neofita degli RPG vista l'intuitività dell'interfaccia e del metodo di controllo delle caratteristiche del personaggio; io comunque devo ancora finire Daggerfall...

Questa è la schermata di apprendimento degli incantesimi. Sulla sinistra si possono vedere le abilità implicate in questo determinato studio mentre sulla destra c'è quella sfera che indica lo stato attuale di conoscenza.

EIDOS
INTERACTIVE

Abbiamo appena scovato il generatore alieno... Le nostre truppe in forze dovrebbero averne facilmente ragione.

Un alieno ha attaccato di nascosto la nostra base. Fortunatamente, il grosso delle nostre truppe era nelle vicinanze, pronto a respingere il suo attacco.

A CURA DI CARLO "AIR" BARONE (AIR@BBS.INFOSQUARE.IT)

CONQUEST EARTH "FIRST ENCOUNTER"

La guerra è cominciata... ma non quella tra umani e alieni come tutti si aspetterebbero, bensì tra le case di software per aggiudicarsi il trofeo del miglior gioco strategico in tempo reale di fine anno!

Parlando di cinema, questo è stato senza dubbio l'anno delle invasioni aliene, dal momento che sono tornati alla moda gli extraterrestri cattivi, fermamente intenzionati a mettere le mani (o qualunque cosa al loro posto) sulla nostra amata Terra. Per fare un esempio, basta citare il colossal "Indipendence Day" (che sta per godere di una trasposizione videoludica), o il fantastico "Mars Attack" di Tim Burton, in cui una candida colomba, simbolo di pace, veniva disintegrata insieme a un discreto numero di umani... Insomma, i malvagi alieni sono nuovamente decisi a estendere le loro mire di conquista su di noi e anche quest'ultima produzione della Eidos sembra dar loro ragione, anche se per motivi più che legittimi. In Conquest Earth, infatti, ci troveremo a dover decidere le sorti dell'invasione degli alieni di Giove (gioviani appunto, almeno così recita il manuale...) ai danni del nostro amato pianeta. A causa di una sonda lanciata dai terrestri sul suddetto pianeta, i gioviani, composti di puro gas, hanno cominciato a morire per causa di un virus sconosciuto. Subito gli scienziati alieni hanno cominciato a studiare lo strano oggetto metallico, riuscendo a capire che proveniva da Sol-3 (il terzo pianeta del Sistema Solare, la Terra!), corpo celeste che loro credevano disabitato a causa dell'irrespirabile atmosfera composta di ossigeno... Subito giunsero alla conclusione che gli abitanti di Sol-3 rappresentavano un grave pericolo per la loro esistenza, e decisero di cominciare l'invasione che avrebbe portato allo sterminio della razza umana e alla colonizzazione della Terra.

A questo punto entriamo in scena noi, che nei panni di una delle due fazioni, dovremo cercare di portare a termine i rispettivi obiettivi. All'inizio di una partita, dovremo dunque scegliere se prendere il comando delle forze gioviane, nel tentativo di conquistare il pianeta, oppure di quelle umane, nel tentativo di difenderlo. Presa questa decisione, ci si presenterà quella che è poi la caratteristica più intrigante di Conquest Earth, ossia la possibilità di decidere se giocare la nostra partita in modalità arcade, oppure in modalità strategica. Questa scelta condizionerà notevolmente il metodo di gioco, rivoluzionandone totalmente l'approccio. Come avrete capito dalle immagini, Conquest Earth è, infatti, uno strategico in tempo reale, apparentemente simile ai vari Red Alert e Warcraft 2 del caso e, optando per il gioco arcade, questo è quanto si avrà a disposizione. Una serie di missioni, differenti a seconda delle parti, da affrontare in sequenza, secondo gli obiettivi che ci vengono, di volta in volta, comunicati dal comando centrale, in cui vengono messi a disposizione un numero di mezzi sempre crescenti, con l'avanzare nel gioco. In questa modalità potrete salvare una sola volta, al termine della missione, e non vi sarà concesso di sbagliare per più di tre volte, pena la fine della partita. Queste missioni, comunque, saranno piuttosto varie e spazieranno dalla distruzione di un particolare bersaglio con un limitato numero di

Un vero conflitto in piena regola... le truppe umane stanno avendo la meglio grazie alla loro superiorità numerica. Notate la qualità delle esplosioni.

Per riuscire a ripulire l'atmosfera dai gas sulfurei dovrete usare gli appositi soldati.

Al termine di una missione in arcade mode, vi verrà dato un resoconto della vostra battaglia. Inoltre, in questa schermata potete salvare i vostri progressi.

Mandando i walker danneggiati all'interno del reattore potrete riparare le loro corazze. Questo procedimento, però, annullerà qualunque resistenza da essi acquisita.

HELP

- ✗ Cercate di sfruttare in maniera costruttiva i comandi specifici di attacco e difesa delle vostre unità, salveranno loro la vita in più di una occasione.
- ✗ Nella modalità strategica (entrambe le parti) ricordatevi di lanciarvi subito nella ricerca e nello sviluppo, ancor prima di combattere... difficilmente riuscirete a vincere in caso contrario.
- ✗ Per ovviare all'impossibilità di memorizzare gruppi diversi di unità, fate un uso intelligente del comando scorta. Vi servirà, soprattutto con gli umani, per differenziare le vostre truppe.
- ✗ Se giocherete con gli alieni, cercate di non mandare subito in battaglia le unità con cui comincerete. Queste ultime, infatti, saranno le prime a diventare più resistenti ai colpi del nemico.
- ✗ Utilizzando gli umani, traete vantaggio dal fatto che i colpi dei walker alieni hanno un raggio piuttosto limitato. Un gruppo armato di bazooka protetto da qualche mitragliere è capace di mietere vittime in quantità.
- ✗ Utilizzate con la massima parsimonia i medikit che troverete sparsi all'inizio della missione e proteggeteli, in certi casi sono l'unico metodo per porre rimedio a qualche grave errore tattico.

unità, all'installazione di una base con conseguente eliminazione di tutte le forze nemiche nell'area, fino ad arrivare a obiettivi più specifici dipendenti dalla fazione interpretata, come, da parte degli umani, la purificazione dell'atmosfera dai gas sulfurei, oppure, da parte degli alieni, la ricerca e l'estrazione del silicio da spedire sul pianeta Giove. Infatti, mentre altri giochi di questo tipo non ponevano sostanziali differenze (badate, in termini di gioco non di tipo di unità) tra le varie parti che era possibile interpretare, in Conquest Earth alieni e umani implicheranno l'uso di tattiche e strategie completamente differenti, dal momento che varierà il modo di conseguire la vittoria finale. Gli alieni, per esempio, dovranno dedicare parte del loro tempo all'estrazione di silicio per la costruzione di unità e strutture, mentre gli umani potranno contare sulle risorse messe a disposizione dalla popolazione del pianeta; oppure uno degli obiettivi degli alieni sarà la contaminazione, tramite appositi generatori, dell'atmosfera per mezzo di gas sulfurei e, ovviamente, toccherà alla controparte umana impedire questo progetto e provvedere alla purificazione dell'ambiente. Insomma, si può quasi affermare che in Conquest Earth coesistano davvero due giochi distinti e, se la cosa appare meno evidente nella modalità arcade, diventa praticamente ovvia in quella strategica. Quest'ultima rappresenta, in pratica, il "corpo centrale" del titolo della Eidos, dal momento che appare notevolmente più completa rispetto al semplice gioco arcade. Nella parte strategica, infatti, dovrete dedicare tempo e risorse alla ricerca scientifica, in modo da ottenere armi e unità sempre più potenti, ma soprattutto sarete voi stessi a decidere dove attaccare o difendervi, in relazione alla fazione che state interpretando. In pratica, se per esempio sarete al comando degli alieni, i vostri primi obiettivi potrebbero essere le zone maggiormente ricche di silicio, o le città che forniscono maggiori risorse agli umani, che dovrete ricoprire di nubi sulfuree. Prima di attaccare dovrete valutare numerosi parametri, quali la vostra disponibilità di silicio, le condizioni atmosferiche (i venti potrebbero spostare i gas sulfurei verso nuove zone dandovi un vantaggio considerevole), o le truppe schierate, il

ALTERNATIVA

C&C, Red Alert (Virgin): i due capolavori Westwood, dominatori incontrastati nello strategico in tempo reale. Se non li avete ancora giocati, probabilmente non sapete nemmeno cosa sia un PC!

Warcraft 2 (Blizzard): ottimo tentativo, pienamente riuscito, di portare il mondo fantasy all'interno di questo genere. Starà a voi decidere gli esiti di una sanguinosa guerra tra orchi e umani.

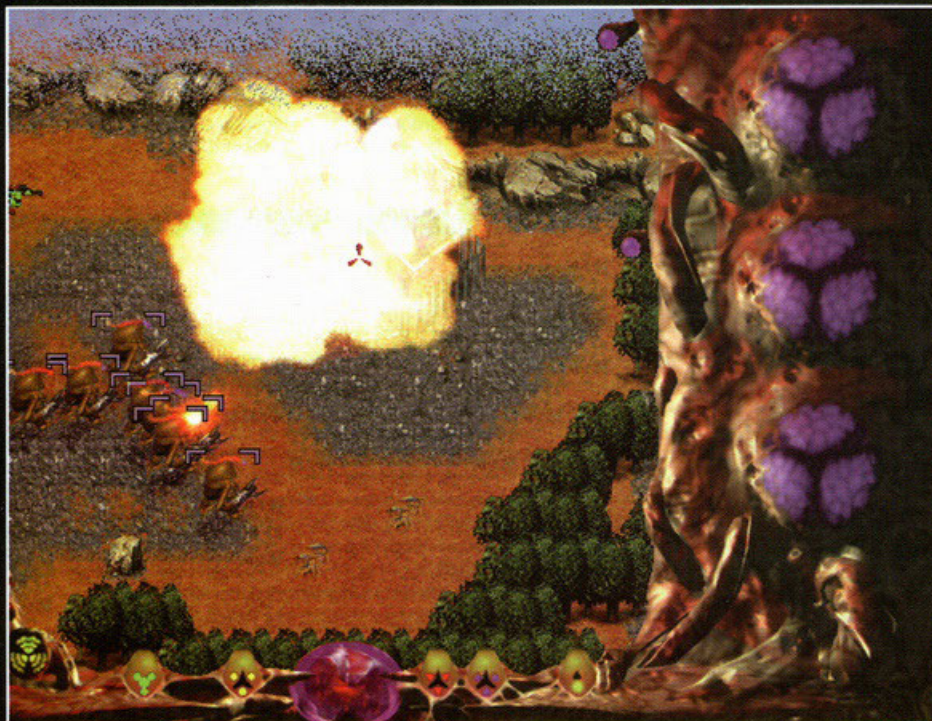
Dungeon Keeper (Bullfrog): anche se leggermente differente da questi titoli, DK è probabilmente il miglior gioco strategico uscito quest'anno fino a oggi, anche solo per la sua originalità.

Andiam, andiam, andiam a conquistar...

ZOOM IN

Se deciderete di controllare la fazione aliena, avrete a che vedere con la produzione di un unico tipo di unità, gli walker. E la varietà? Direte voi... Ebbene, la caratteristica fondamentale di questi alieni (che sono in realtà entità gassose racchiuse all'interno di un esoscheletro insettiforme di silicio) è quella di fondersi tra di loro per creare mezzi più grandi e potenti, come carri armati e astronavi. Se avrete le opportune conoscenze, infatti, potrete utilizzare più unità (in genere da tre in su) per creare nuovi mezzi; dovrete però fare attenzione al momento di fusione, in cui i vostri soldati saranno particolarmente vulnerabili. Gli walker, inoltre, possono anche fondersi per creare unità clone di quelle umane, in modo da ingannarli. Una terza loro caratteristica è quella di diventare sempre più forti e resistenti, in relazione alla loro vita. La loro corazza, infatti, passerà, a contatto con l'aria, dal marrone al rosso, indurendosi e diventando così più difficile da abbattere. Se, per caso, queste vostre poliedriche unità subiranno troppi danni, sarà possibile persino ripararle (all'interno del generatore della vostra base), ma in questo caso torneranno a essere esattamente come se le aveste appena costruite.

La schermata principale della sezione strategica umana. Dovrete sfruttare le informazioni ottenute dai satelliti per pianificare le vostre difese.

tutto spulciando i vari menu a vostra disposizione. Inutile dire che, dalla parte umana, dovrete comportarvi di conseguenza cercando di eliminare le nubi sulfuree in avvicinamento alle grandi città e fortificando le zone maggiormente ricche di silicio; le vostre risorse, infatti, non dipenderanno da quanto riuscirete a ottenere sul campo, ma saranno strettamente legate al morale e al numero della popolazione mondiale, cominciate a perdere il controllo di zone terrestre e vedrete i vostri fondi e la vostra ricerca calare di conseguenza. Insomma, se siete amanti della strategia, avrete di che divertirvi, vista anche la notevole varietà di mezzi che CE mette a disposizione: si parte dai classici soldati armati di mitragliatore, fino ad arrivare ai più avanzati ritrovati di tecnologia moderna, inclusi mezzi volanti (niente unità marine però...), mentre dal lato alieno potrete dispor-

Le truppe aliene hanno appena dato il ben servito al generatore di elettricità umano... la vittoria è ormai assicurata.

Diversi non solo nell'aspetto

Solitamente, in questo genere di strategici in tempo reale, le differenze tra le due parti in lotta sono essenzialmente limitate alle tipologie delle unità, fermo restando alcuni mezzi "in comune", generalmente utilizzati per raggiungere obiettivi condivisi tra le due fazioni in lotta (tipo raccogliere il Tiberium in C&C o il legno in Warcraft 2). In Conquest Earth questo non avviene, dal momento che entrambe le parti in lotta hanno missioni fondamentalmente diverse. Le unità e gli edifici che è possibile costruire riflettono pienamente questo aspetto del gioco, ma alla Eidos sono voluti andare oltre, disegnando persino due interfacce di gioco completamente differenti. Dal lato umano, infatti, vi troverete a gestire le vostre unità attraverso un pannello di controllo piuttosto classico, dal design ipertecnologico, ma sempre abbastanza "normale". Controllando i gioviani, invece, vi renderete conto degli sforzi fatti dai programmatori per rendere l'interfaccia più "aliena" possibile. Tutte le schermate sono state, infatti, realizzate con un design "tecno-organico" di sicuro effetto, a partire dalle pareti pulsanti, fino ad arrivare ai menu di opzioni che "nascono" dalle parti del muro o alle icone, rappresentate con uno stile che davvero ricorda qualche strano geroglifico di natura aliena (almeno nell'immaginario comune). Una volta tanto, dunque, bisogna ammettere che le due parti contrapposte di Conquest Earth sono davvero diverse, una vera garanzia di longevità.

RAM MINIMA	16 MB
CPU	Pentium 100
VIDEO	SVGA (640x480) fino a 16 milioni di colori
AUDIO	SoundBlaster e compatibili, musiche MIDI
CONTROLLI	Tastiera e mouse
NOTE	DOS, Windows 95. È consigliato un Pentium 166, 32 MB di RAM e CD-ROM 8x
SOFTWARE HOUSE	EIDOS INTERACTIVE

Da quanto era stato detto su Conquest Earth in precedenza, era lecito aspettarsi un prodotto che avrebbe dovuto dare nuova linfa vitale al genere, capace soprattutto di elevarsi nel marasma di prodotti di questo tipo di prossima uscita. Ebbene, dopo aver visto il risultato finale, bisogna ammettere che le aspettative iniziali sono sì state mantenute, ma con certe riserve. In pratica, il gioco appare davvero originale, ben studiato e realizzato. Le due modalità di gioco e le due razze realmente differenti sono una vera garanzia di longevità, soprattutto viste le innovazioni, nell'ambito della gestione dei mezzi, della strategia e degli obiettivi da perseguire. Purtroppo però, per quanto tutti questi aspetti siano stati curati nel migliore dei modi (da non dimenticare, inoltre, l'ottima realizzazione grafica), non si può dire lo stesso della gestione delle truppe in battaglia. Si sente troppo la mancanza della possibilità di creare gruppi distinti di unità (come avveniva in Red Alert), mentre da parecchi problemi il controllo via mouse: per esempio, il giocatore è costretto a tenere premuto il tasto sinistro per sparare su di un obiettivo, sempre che abbia disposto le unità attaccanti alla giusta distanza (dal momento che queste sparano senza spostarsi verso il bersaglio), oppure capita che spostando le unità queste si deselezionino, causando non pochi problemi nelle fasi più concitate. Alcuni di questi problemi possono essere risolti utilizzando gli ordini specifici di attacco a difesa (per cui vi consiglio vivamente di imparare le shortcut via tastiera), ma in ogni caso Conquest Earth perde l'immediatezza e la semplicità d'uso che dovrebbe possedere. Non per questo, però, CE va interamente condannato: se, infatti, siete dei veri appassionati, troverete in Conquest Earth tutto ciò che cercate e anche di più, a patto che, però, siate disposti a sopportare le mancanze e le scomodità dell'interfaccia di gioco, ma ricordatevi anche che ci sono in uscita molti altri titoli di questo genere e che... ne resterà soltanto uno!

Qualunque cosa vogliate costruire con gli alieni, avrete bisogno di silicio... Attraverso il pannello a scomparsa potrete selezionare l'edificio o l'unità da costruire.

re di veicoli e velivoli avveniristici, dall'incredibile potenziale d'attacco. Diversamente da Red Alert, però, le unità meccanizzate andranno seguite con maggiore attenzione, dal momento che dovrete ricaricare le loro armi (e in alcuni casi, come in quello dell'aereo Harrier, potrete anche dotarle di armamento differente) e persino occuparvi di rifornirle di carburante, per non rischiare di trovarvi nel bel mezzo di una battaglia con unità inservibili.

Oltre ai normali ordini (attacco e movimento) sono anche disponibili una serie di comandi avanzati, accessibili sia tramite l'apposito menu, sia tramite la pressione di particolari combinazioni di tasti, che spaziano dalle classiche guardie e scorte, fino ad arrivare a funzioni decisamente più originali, come la possibilità di attaccare uno specifico obiettivo difendendosi contemporaneamente dalle unità nemiche, oppure di stabilire un tracciato di pattuglia fisso in più punti.

Una buona parola va poi spesa per la grafica che, potendo contare su una SVGA fino a 16 milioni di colori, offre effetti di tutto rispetto, soprattutto nelle esplosioni, e per il sonoro, di grande impatto, a condizione che abbiate una buona scheda MIDI.

Insomma, Conquest Earth sembrerebbe avere tutti i numeri per essere considerato un gran gioco, ma, se avete dato uno sguardo al voto, così non è stato.

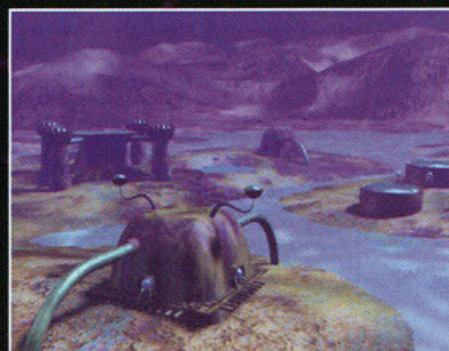
Curiosi di scoprire il perché? All'opinione l'ardua sentenza...

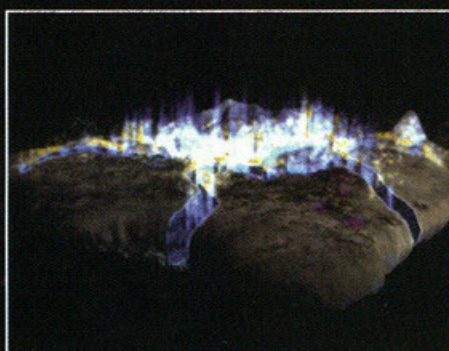
Da questa schermata potrete verificare la ricchezza di silicio delle zone terrestri. In base a questo dato dovrete decidere i bersagli della vostra invasione.

Le tre barre al centro indicano, rispettivamente, il silicio per la ricerca, quello per la missione e quello per i poteri speciali

A CURA DI MAURO "MIKE" ORTOLANI (CIBRU@IOL.IT)

I nostri Floater d'attacco escono da un ponte dimensionale e si avventano sulle strutture nemiche. Notate le pozze di Tone nella zona. Diventeranno presto di nostra proprietà.

Panoramica di un'isola appena riconquistata: a sinistra ci sono gli estrattori di Tone, in alto al centro un estrattore di cristalli e un Tone Spreader.

Una schermata della breve e drammatica sequenza introduttiva: il mondo originario dei Floater in tutta la sua pace e la sua bellezza.

THE TONE REBELLION

Ecco quel che succederà all'Eden dei floater e alla loro civiltà. Ognuno di quei frammenti diventerà un mondo a sé.

Da ragazzino vivevo nella convinzione che le nuvole fossero qualcosa di solido, qualcosa su cui si potesse camminare e andare a spasso. Credevo fermamente che tutte le anime delle persone scomparse fossero lassù, comodamente adagiate su quella soffice spuma, a guardare noi qua sotto dibatterci tra mille affanni, con divertimento e, forse, con un po' di nostalgia. Alle scuole medie il professore di scienze affermò: "le nuvole sono vapore, come quello che esce dalle pentole in cucina". Le mie convinzioni crollarono e divenni lo scettico che sono. Ora la televisione vi mostra immagini di gente che sulle nuvole ci vive, fa il bagno e beve litri di caffè. NON CREDETECI!!! È falso. Tuttavia, se il mistero delle nuvole è stato dissolto, altrettanto non si può dire di quello delle anime, ed è qui che finisce la mia "introduzione alla Mike" ed entra in gioco la Virgin con Tone Rebellion!

Sviluppato dai programmatori della Logic Factory, lo stesso team che ci ha portato il simulatore di impero galattico Ascendancy, Tone Rebellion è un gioco abbastanza insolito che potrebbe essere inserito nell'affollato genere degli strategici in tempo reale. In verità, questo è vero solo in parte perché l'approccio al gioco è sostanzialmente diverso rispetto a quello dei capolavori della Blizzard e dei Westwood; anche il contesto nel quale si svolge l'azione è abbastanza insolito, quindi sarà meglio che cominci proprio da qui, dall'ambientazione e dalla trama. Un surreale e utopistico mondo esisteva da qualche parte nel tempo o nello spazio. Gli abitanti di questo mondo erano in realtà anime, o meglio, spiriti di forma materiale. La loro forma era quella di piccoli globi multicolore dotati di tentacoli, il loro nome era "Floaters" e si spostavano galleggiando nell'aria. La principale risorsa di questo mondo era il "Tone", una particolare sostanza liquida che con il suo flusso manteneva in vita sia i Floaters, sia le strutture del loro universo. Sfortunatamente, il Tone era necessario alla sopravvivenza di un altro tipo di essere, un essenza malvagia: il

Problemi con l'aldilà? Paura del grande viaggio?
Nessun timore! Nella nostra vita ultraterrena galleggeremo allegramente,
avremo colori vivaci e tante belle zampe.

ALTERNATIVA

Warcraft 2 (Blizzard): più che un gioco un punto di riferimento per il genere degli strategici in tempo reale; ottima grafica e giocabilità senza precedenti.

Star Command: Revolution (GT Interactive): sicuramente un titolo meno complesso di Tone Rebellion, e tuttavia simile per via dell'utilizzo di mezzi fluttuanti e per la scelta fra quattro razze di combattenti.

HELP

- ✗ Costruite un Tone Spreader prima di qualsiasi altra cosa, questo perché nelle fasi iniziali del gioco la cosa più importante è guardarsi intorno.
- ✗ Prima di varcare un cancello dimensionale assicuratevi di avere un sufficiente numero di floater da combattimento, se impegnati su due fronti potreste rischiare di essere sopraffatti velocemente.
- ✗ Non esitate a impegnare i vostri workers contro gli attacchi delle spore, sono un nemico pericoloso perché infettano le pozze di Tone. Potrete sostituire i workers perduti ma non le fonti di energia.

I nostri Floater guerrieri, la fratellanza del tentacolo in questo caso, si stanno occupando di tener lontane le pericolose spore dalle nostre fonti di Tone.

Dei curiosi e mortali insetti ci rendono la vita difficile. Osservate come ogni struttura avversaria emani un senso di disgustosa malvagità. Distruggiamole subito.

Quelle grosse mani (l'altra è fuori campo) sono la rappresentazione allegorica di un dio che divide gli eserciti in guerra.

Quella cosa scura che sta per crollare è un "Bestiary", da lì partono le spore che infettano le fonti di Tone. I miei Gazers stanno facendo un buon lavoro.

"Leviathan". La lotta per la supremazia e il possesso del Tone portò presto alla distruzione dei Floaters e della loro cultura. Il loro mondo, infettato dalle spore del Leviathan, si sbriciolò in varie isole. Fu solo molto tempo dopo che su queste isole, i Floaters, ripresero a svilupparsi non più come unica razza, ma come quattro stirpi indipendenti; ognuna delle quali portava in sé una particolarità della razza originaria (per saperne di più sulle quattro razze e le loro caratteristiche date un'occhiata al box apposito). A questo punto entriamo in scena noi giocatori! Cominceremo innanzitutto con lo scegliere la razza che vogliamo guidare, e lo faremo attraverso il menù introduttivo del gioco. Una volta scelta la nostra stirpe, settato il livello di difficoltà e stabilita la vastità del gioco, in termini di isole da riconquistare, saremo pronti per partire. All'inizio avremo a disposizione una manciata di Floater e una struttura base contenente una quantità di Tone appena sufficiente per la costruzione di pochi edifici. L'area di gioco si sviluppa orizzontalmente e in principio la nostra visuale sarà limitata a quello che vedremo sullo schermo. Per allargare il nostro campo d'azione dovremo costruire delle strutture dette "Tone Spreader", queste consentiranno alle fonti di Tone di moltiplicarsi sullo schermo; e questo è importante non solo per allargare la nostra visuale, ma anche perché è solo in quei punti che potremo costruire altri edifici. Una volta scelto il punto e la struttura da edificare i nostri Floater (gli "worker" per la precisione) cominceranno a trasportare Tone in quella locazione fino a quando l'edificio non sarà completo. Una delle differenze sostanziali rispetto ad altri giochi di questo genere è che in TR non è possibile dare ordini direttamente alle unità, occorrerà invece servirsi delle strutture per farlo. Dato che ogni unità dipende da una struttura specifica, selezionando quella struttura appariranno dei comandi (attacca, difendi, ecc.) che potranno venire impartiti a tutte le unità in una sola volta. Esplorando l'isola di partenza, finiremo prima o poi con l'imbatterci nelle sinistre costruzioni edificate dal Leviathan, a quel punto sarà bene avere alcune unità d'attacco con le quali potremo sbarazzarci delle minacce e proseguire nel nostro cammino. Un'altra caratteristica interessante è data dal fatto che il gioco combina alla strategia alcuni elementi di puzzle-solving: oltre a immagazzinare Tone, a costruire strutture e combattere, infatti, ci imbatteremo in misteriosi oggetti e artefatti che ci saranno utili nel proseguimento del gioco. Cristalli, lanterne eteree e strani monili che troveranno la loro collocazione in alcuni punti specifici del gioco. Uno di questi oggetti, uno tra i più importanti, mi consente di parlarvi di un'altra particolarità (e come vedete cominciano a essere tante) di Tone Rebellion: le chiavi dei ponti. Nell'isola di partenza ci imbatteremo in strane costruzioni simili a cubi chiamate ponti. Questi ponti, una volta aperti, ci metteranno in diretto collegamento con altre isole le quali, a loro volta, conterranno altri ponti. Dato che le singole isole altro non rappresentano che i livelli di gioco risulta chiaro che la struttura di TR non è impostata sullo stile di Warcraft e di Red Alert, e cioè a singole missioni, ma piuttosto a una serie di livelli comunicanti tra loro e di crescente difficoltà. I vari edifici potranno essere spostati da un isola all'altra, ammesso che nel nuovo territorio ci sia una fonte di Tone attiva e che si abbiano a disposizione sufficienti risorse, e gli stessi Floater potranno aggirarsi tra le varie isole per raccogliere Tone o per tornare, nel caso dei Floater d'attacco, alle proprie basi e ricaricarsi di energia. Non dovremo preoccuparci della costruzione delle nostre unità e del loro addestramento, una volta costruiti

Anime animali animate

ZOOM IN

Tarks: I protettori, di origine fisica e supernaturale. La loro è una stirpe di guerrieri, di soldati e guardiani del Tone.

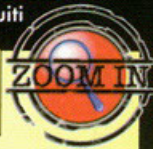
Zygons: I cercatori, si sviluppano nel regno del supernaturale e dell'etereo. Dediti alle scienze, alla magia e allo studio dell'alchimia.

Dyla: I donatori di vita, una razza naturale e fisica. Hanno in loro il potere della guarigione, della fertilità e dell'amore.

Cepheans: (cepheans.tif) I mistici, di razza fisica e naturale, sono gli oracoli, i seguaci dell'arte, visionari e poeti del Tone.

Una fonte di Tone è stata infettata e una struttura del Leviathan ne ha preso il posto. I miei workers fluttuano, non sanno cosa fare, e per la verità nemmeno io.

OPINIONE

85

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Per certi versi Tone Rebellion è proprio un gioco strano. Passata la prima impressione che porta a sparare sentenze tipo: "Ouchh, ma è troppo complicato e non ci sono i carri armati!", oppure: "Sheeshh, ma è il solito clone di Warcraft!", ci si accorge di quanto in realtà questo gioco non assomigli a niente del genere e abbia invece una sua personalità ben definita. Il fatto di non dover dare ordini direttamente alle unità ma alle strutture spiazzerà coloro che vengono da innumerevoli partite a Red Alert e simili; inoltre, le unità stesse non assomigliano esattamente né a dei soldati né a delle astronavi. Quel vago senso di misticismo che aleggia nel gioco e nelle splendide musiche di sottofondo, quel plastico fluttuare dei workers, quei colori così caldi e suggestivi, tutto fa pensare che siamo di fronte a qualcosa di diverso, di rilassante e, tutto sommato, culturale. Ed è proprio questo il punto! Se da una parte il connubio tra wargame, Buddhismo, psicoanalisi e archetipi di Jung (che sono alcune delle fonti ispiratrici) risulta interessantissimo, potrebbe, diversamente, non piacere a chi è in cerca di un semplice gioco di guerra in tempo reale. Ma dopo tutto chi dice che il videogiocatore debba per forza essere "dammi il fucile che ammazzo tutti e stiro la vecchia col carroarmato"? Tone Rebellion è un gioco interessante e, a suo modo, originale. Una ventata di aria fresca... finalmente!

gli edifici adatti, i Floater verranno automaticamente creati e le unità guerriere guadagneranno esperienza a ogni scontro (ammesso che sopravvivano). La struttura delle isole è visualizzabile tramite un'apposita mappa che ci mostrerà una parte di spazio e dei frammenti (le isole, appunto) galleggianti nel vuoto. Le isole già esplorate si illumineranno, mentre quelle ancora da riconquistare saranno buie. Lo scopo finale del gioco è quello di giungere all'isola occupata dal Leviathan e, possibilmente, sconfiggerlo.
Tutte e quattro le razze dispongono più o meno dello stesso tipo di Floater, quindi lavoratori (gli workers, l'equivalente dei peones di Warcraft), guerrieri, maghi e così via. Ogni razza è però influenzata dal regno al quale appartiene, e così ognuna disporrà di differenti artefatti, costruirà i propri edifici e, generalmente, avrà diverse abilità. Nelle partite in multiplayer sarà inoltre possibile giocare in quattro, guidando una razza a testa nella lotta contro il Leviathan. Apposite opzioni consentiranno di cooperare, di avere rapporti diplomatici e aiutarsi a vicenda scambiandosi risorse o venendosi in aiuto durante gli scontri. Se, invece, preferite essere infingardi e ributtanti potrete sempre attaccare il vostro amico più debole e privarlo di ogni sua risorsa per servirvene (un'ottima scuola di vita).
Tone Rebellion gira esclusivamente sotto Windows 95 e per farlo funzionare è sufficiente un Pentium di fascia media. La grafica in alta risoluzione è molto piacevole, anche se non fa gridare al miracolo e le musiche di sottofondo, molto suggestive, aiutano a calarsi maggiormente in quella sorta di atmosfera onirica e visionaria che le immagini del gioco contribuiscono a creare.
È tutto, posso lasciarvi al commento finale conscio del fatto che d'ora in poi avremo tutti le idee più chiare su quello che ci aspetterà quando partiremo per il grande viaggio.
Un'ultima cosa: il mio indirizzo E-mail è finalmente quello definitivo! Scrivetemi sfiduciati, pessimisti e deliranti più che mai; sarete in buona compagnia.

Le orribili e oscure protuberanze del Leviathan emergono dal suolo portando rovina e distruzione. Quel piccolo Floater farà presto una brutta fine.

Ecco una bella panoramica della città di Mega-Primus. In primo piano è visibile l'edificio che ospita la prima base Xcom disponibile

A CURA DI MAURO "MIKE" ORTOLANI (MIKE_PCGAME@MAIL.VIVA.IT)

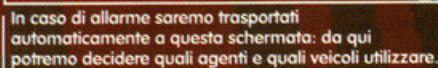
Alieni! Li abbiamo cacciati dalle nostre terre, sono ritornati nelle nostre acque e li abbiamo cacciati ancora. Ora si sono fatti furbi e hanno trovato sistemi più subdoli: li cacceremo nuovamente! Vero?

Ignari delle conseguenze, incuranti degli avvertimenti più o meno velati che arrivano dal mondo della fantascienza e dei videogiochi, i superbi scienziati della NASA hanno spedito la meravigliosa e lucente sonda "Pathfinder" su Marte nel tentativo di esplorare il pianeta rosso ed eventualmente sottometterlo alle nostre esigenze. Si comincia già a fantasticare sulla possibilità di costruire insediamenti umani sul pianeta e, in seguito, arrivare a renderlo abitabile fabbricandoci centri commerciali e villette a schiera. E se io domani mattina aprissi la porta di casa e trovassi sul pianerottolo un essere gelatinoso e rossastro alto tre metri? E se, osservandomi minacciosamente attraverso delle fessure baluginanti, egli mi chiedesse gorgogliando: "Sei tu quello che ha ficcato la sonda in casa mia?" che cosa accadrebbe? Bah! Meglio non pensarci.

Noi videogiocatori potremo sempre dire "Noi lo sapevamo, e alla Microprose lo sapevano ancora meglio".

E, in effetti, alla Microprose è fin dal 1993 che si parla di un'invasione aliena; fin dai tempi di UFO: Enemy unknown. Poi, nel 1995, venne Terror from the Deep e ora, finalmente, la saga si arricchisce con questo terzo titolo. In Xcom:

Questa è una delle schermate che presentano i palazzi e le principali strutture all'interno di Mega-Primus.

In caso di allarme saremo trasportati automaticamente a questa schermata: da qui potremo decidere quali agenti e quali veicoli utilizzare.

Cielo, arrivano gli alieni e non ho niente da mettermi!

ZOOM IN

Le nuove armature sono decisamente molto coreografiche e diverranno disponibili nel proseguimento del gioco. Se proprio vogliamo essere pignoli potremmo dire che ricordano un po' i robot dei cartoni giapponesi o, come dice qualche maligno qui in redazione (non faccio nomi), i Power Rangers!

Apocalypse, siete chiamati a gestire tutti gli aspetti di un'organizzazione semiclandestina allestita per combattere la minaccia di un'invasione aliena. Vi troverete, quindi, a fare i conti con le vostre disponibilità economiche, che dipendono in massima parte da stanziamenti governativi, con l'allestimento delle vostre basi operative, l'acquisto e l'addestramento di personale e, naturalmente, con il combattimento contro gli alieni. Diversamente da quanto accadeva nei capitoli precedenti, l'azione non riguarda più l'intero pianeta ma si limita a una sola grande città: Mega-Primus. La rappresentazione di questa futuristica megalopoli nel gioco è stata realizzata in modo molto suggestivo: il panorama della città, visualizzato in prospettiva isometrica, risulta molto nitido e dettagliato. È possibile osservare i vari veicoli civili aggirarsi per le strade e per i cieli della metropoli mentre giochiamo, e, con il passare delle ore, sulla città scenderà la notte e gli edifici si illumineranno di luci artificiali fino al ritorno del sole. Molto realistico. All'inizio del gioco vi viene assegnata la vostra prima base, che per un bel po' di tempo sarà anche l'unica, quindi dovrete provvedere a ispezionare le strutture presenti e, se è il caso, a costruirne di nuove, dare un'occhiata al vostro equipaggiamento e controllare i vostri agenti scartando quelli che non vi soddisfano e addestrando gli elementi validi. Mettendo i vostri scienziati al lavoro, potrete ricercare nuove armi e nuove tecnologie, compresa quella utilizzata dagli alieni, per servirvene nelle missioni e combattere il nemico ad armi pari.

Il fattore ricerca è stato decisamente arricchito rispetto a TFTD, ogni scienziato ha ora un valore diverso e quindi ci saranno quelli capaci e quelli scadenti, cosa che precedentemente riguardava solo gli agenti operativi. Inoltre, la ricerca potrà essere effettuata in varie direzioni, comprese la biochimica e la fisica quantistica (ovviamente nei limiti del gioco).

La gestione delle basi è rimasta sostanzialmente invariata, con la possibilità di ampliare le nostre postazioni costruendo laboratori, magazzini e locali adibiti ad abitazione per i nostri agenti. Anche la sezione relativa alla compravendita dei materiali non presenta particolari cambiamenti; da un'apposita schermata potremo acquistare le più recenti armi disponibili e vendere le attrezzature che non ci servono più, ricavando magari quel margine di guadagno che ci consentirà di "tirare" un altro mese senza rischiare la bancarotta. Una caratteristica che è stata mantenuta (che sembrava essere assente al momento del Work In Progress) è la possibilità di rinominare gli agenti Xcom. Questo significa che potrete chiamare i vostri uomini con i nomi che preferite, quindi potrà esserci un "comandante Mike" a guidare valorosamente gli assalti, e un "soldato semplice Carlo Barone" da man-

L'esplorazione di un magazzino infestato di alieni in pieno svolgimento. Quei robot grigiastri sono creature neutrali e non ci daranno alcun fastidio.

HELP

✗ Almeno nelle prime missioni, e per le prime partite, cercate di evitare il combattimento in tempo reale, impratichitevi con i meccanismi del gioco prima di lasciare troppa libertà d'azione ai vostri operativi.

✗ Ricordatevi che gettare una granata in faccia a un alieno può essere utile per sbarazzarsi velocemente dei nemici più resistenti, ma il proprietario delle strutture sarà molto scontento dei danni. Ve la farà pagare cara, quindi, se potete, evitatelo.

✗ La posizione iniziale della vostra base è importantissima ai fini del successo nel gioco. Controllate che vi sia stato assegnato spazio sufficiente e che ci sia almeno un portale dimensionale nelle vicinanze. In caso contrario, invece che pentirvi più tardi, non esitate a iniziare una nuova partita.

ALTERNATIVA

X-Com 1&2 (Microprose): il mio consiglio spassionato è quello di procurarvi i due capitoli precedenti, che tra l'altro sono disponibili in versione budget a prezzo molto limitato.

Jagged Alliance (Sir-tech): eccellente gioco di strategia, anch'esso basato sul combattimento a squadre. Un'interfaccia estremamente intuitiva ed elastica e una grande varietà di gioco. La grafica un po' primitiva gli ha impedito di ottenere il successo che meritava.

Lords of the Realm II (Sierra): senz'altro meno profondo e complesso dei capitoli "Xcom", ma comunque simile nell'impostazione combattimento e gestione delle risorse. Ambientato nell'epoca medioevale presenta una grafica decisamente godibile e una giocabilità assicurata.

Quella specie di tappeto verde al centro della foto è in realtà una delle creature più temibili del gioco.

Questa ambientazione ricorda le sale da ballo presenti sulle navi da crociera di TFTD. Sopra l'immagine di ogni operativo.

che i vecchi giocatori di Xcom ricorderanno, ma direttamente nell'area di gioco, e cioè tra i tetti della città di Mega-Primus. Inoltre, potrete far seguire ai vostri velivoli delle rotte preordinate tracciando dei waypoint lungo il percorso, organizzando così dei veri e propri attacchi multipli. Le novità principali arrivano però nel momento in cui il primo allarme richiederà la presenza dei nostri agenti all'interno di una zona o di un edificio dove gli alieni sono stati avvistati. Oltre al normale combattimento a turni è stata infatti implementata la possibilità di gestire gli scontri in tempo reale. Il sistema a turni risulterà molto familiare a chi ha già giocato UFO e TFTD, il controllo dell'azione, infatti, è praticamente lo stesso, anche se sono state fatte delle migliorie e inseriti nuovi comandi. Ora gli agenti potranno correre e strisciare per sfuggire al fuoco nemico; si potrà inoltre

Dei numeri sulla testa degli agenti, il colore del triangolo rappresenta il morale e il numeretto al suo interno la squadra di appartenenza.

dare in avanscoperta nelle missioni più pericolose mentre noi ce ne stiamo al sicuro nelle retrovie.
Se le prime fasi di gioco saranno, dunque, quasi del tutto rivolte al potenziamento delle nostre strutture, con il passare del tempo arriveranno i primi "impegni seri", dovremo cioè confrontarci con gli alieni faccia a faccia. Ogni volta che un UFO verrà avvistato lo scorrere del tempo (che potremo regolare scegliendo tra varie velocità) si interromperà e saremo chiamati all'azione. Vari mezzi saranno a nostra disposizione per questo tipo di attacchi, gli intercettori Valkyria (l'equivalente dei vecchi Barracuda) partiranno dalla nostra base e attaccheranno il veicolo nemico nella speranza di abbatterlo. Gli scontri aerei non saranno più visualizzati nella piccola finestra che rappresentava vagamente i due veicoli in lotta e

Una missione di controllo in una sorta di set cinematografico. In basso a sinistra sono visibili le icone che consentono di far muovere la nostra squadra.

Un nostalgico sguardo al passato

ZOOM IN

UFO: Enemy Unknown vide la luce nel 1993 e divenne inaspettatamente un grande successo. La grafica cubettosa fa un po' sorridere ai giorni nostri ma l'interfaccia vi consentiva di controllare i vostri operativi perfettamente e con il minimo sforzo. Missioni varie e impegnative, gestione delle basi e tutto quello che serviva a tenervi incollati ai monitor per mesi.

Xcom: Terror from the deep del 1995, si limitava a trasportare l'azione sui fondali marini. La grafica VGA venne ritoccata e resa più convincente, tutto il resto era identico al predecessore. Lo stesso gioco, ma con nuove armi, nuovi nemici e un livello di difficoltà notevolmente superiore. A tutt'oggi, a mio parere, insuperato. Un capolavoro.

OPINIONE

X-Com Apocalypse, che dire? Che ero incredibilmente scettico appena visto il demo, che ero poco curioso quando la prima beta è arrivata in redazione, che ci sto giocando un sacco ora, e non penso di staccarmene molto presto, tempo permettendo. Ogni mese mi passano regolarmente davanti decine di videogiochi più o meno belli, più o meno interessanti, più o meno giocabili. La scelta di vita fatta lavorando per PC Game Parade mi porta via sempre meno tempo da dedicare al puro "smanettamento" di tasti, ma devo dire che X-Com si presenta come un titolo veramente vincente; con qualche leggera carenza grafica e un approccio forse un po' "pesantino" per chi non conosce i titoli precedenti. La struttura delle missioni e la varietà di situazioni (sparare dall'interno della tromba dell'ascensore verso un alieno all'ottavo piano è qualcosa di eccezionale!), la visualizzazione del terreno di gioco a livelli e la cura posta negli aspetti strategici fanno della nuova creatura Microprose un titolo assolutamente da non perdere per i patiti del genere che amano le grosse sfide (tenuto conto che, de facto, esistono due modi di gioco, uno in "finto" real time e uno a turni, è facile arrivare alla conclusione che ce n'è per tutti i gusti). Decidere il voto per Mike e per me è stato difficoltoso, in quanto solo giocando veramente a fondo si capisce la classe riposta in questo titolo (peccato che gli agenti sembrino molto power, o meglio poVer, ranger). Se vi piace il genere, non siete novellini e volete un consiglio d'amico, compratelo. Ultima cosa: le musiche sono veramente evocative.

Stefano "BDM" Petrullo

tre scegliere se far loro affrontare la missione con un atteggiamento cauto o aggressivo e, cosa più importante, si potranno portare in missione fino a trentasei agenti suddivisi in sei squadre. I movimenti e le azioni che i nostri uomini potranno compiere saranno soggetti ai limiti delle "unità di tempo". All'inizio di ogni turno ciascun operativo ha a sua disposizione un determinato numero di queste unità che potranno essere impiegate per sparare, muoversi o lanciare granate. Un certo numero di unità potranno venire risparmiate per consentirci di sparare anche nel turno alieno, in quello che viene chiamato "fuoco di opportunità". Nella modalità in tempo reale la limitazione delle unità di tempo non è invece presente, in quanto gli operativi risponderanno autonomamente al fuoco e cercheranno di mettersi al riparo nei momenti difficili. Giocando in questa modalità avremo a disposizione un sistema di controllo del tempo molto simile nell'aspetto a quello di un videoregistratore. Potremo mettere l'azione in pausa per impartire gli ordini, fare scorrere il tempo in modo normale o addirittura velocizzarlo se ci sentiamo particolarmente sicuri di noi.

Qualunque sia la modalità di gioco da voi scelta tenete presente che gli edifici nei quali combattete sono sempre e comunque di proprietà di qualcuno, e che questo qualcuno non sarà affatto contento nel vedere che "voi" per dare la caccia a qualche innocuo piccolo alieno avete usato delle granate dirompenti danneggiando irreparabilmente le tappezzerie e le suppellettili del "suo" edificio.

Questo, aldilà della seccante perdita di prestigio, potrebbe portarvi anche delle spiacevoli ripercussioni economiche, qualora il proprietario del suddetto edificio fosse abbastanza importante da convincere il governo a tagliarvi... i fondi! Potreste anche avere noie con la polizia o venire addirittura attaccati dagli uomini dell'organizzazione che possiede l'edificio da voi danneggiato. Gli alieni, come è facile intuire, non soffriranno minimamente di queste limitazioni e vi getteranno addosso tutto quello che potete immaginare senza curarsi dei danni.

Le ambientazioni che fanno da sfondo agli scontri sono decisamente varie e tutte molto curate. Potrà capitare di dover ispezionare edifici di ogni tipo alla ricerca di alieni: scuole, uffici, ospedali, stazioni di polizia e persino il palazzo del Senato. Il livello di difficoltà è decisamente aumentato rispetto ai giochi precedenti e l'intelligenza artificiale fa decisamente un ottimo lavoro: gli alieni si nascondono, si sottraggono al fuoco, sbucano dagli angoli più imprevisti mandando allegramente all'aria le nostre tattiche e sono molto resistenti al fuoco. Particolarmente fastidiosi sono i "Brainsucker", piccoli animaletti arancioni che si attaccano alla testa dei vostri agenti succhiando loro il cervello come fosse un frappè, trasformandoli in creature controllate dagli alieni. Le perplessità che avevo espresso nel WIP nei confronti della grafica non sono state completamente fugate dalla versione definitiva: l'aspetto generale, sebbene di alto livello, non è molto evocativo, anche se complessivamente è accettabile e dopo qualche partita ci si abitua e passa decisamente in secondo piano rispetto agli innumerevoli altri aspetti che caratterizzano il gioco. Si sente la mancanza, a tratti, di un sistema di rotazione della visuale un po' come accade in Dungeon Keeper. È vero che è possibile selezionare il livello di altezza dei palazzi e delle costruzioni, in modo da avere sempre una buona visione dell'area di gioco, ma a volte la rotazione della prospettiva avrebbe fatto comodo a livello tattico.

Bene, penso che abbiate capito che "Xcom: Apocalypse" abbia molto da offrire e nonostante mi sia sforzato di esaminarne qui gli aspetti salienti vi posso assicurare che sono tantissime le sfumature e i dettagli che un prodotto così complesso può presentare e che vengono alla luce solo dopo parecchie ore di gioco.

Se poi nonostante le quattro pagine di recensione siete ancora lì con lo sguardo liquefatto nel vuoto e irrimediabilmente perduti in un vortice di pensieri dove il quesito "dovrò acquistarlo o no?" si presenta sfavillando davanti ai vostri occhi a intervalli regolari allora... mmmh provate a leggere il box opinione e chissà che non vi sia d'aiuto.

Controllate queste zone, in quanto è proprio da qui che gli alieni verranno a farci visita.

Un momento delicato di una missione in un Hotel. Un paio di granate hanno disintegrato delle vetrate... per la felicità del proprietario.

Tutte le schermate dei menù e delle presentazioni dei mezzi sono state realizzate molto bene.

OPINIONE

89

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Se Xcom: Apocalypse fosse una canzone, un brano musicale, vi potrei dire (da musicista) che non è musica "da primo ascolto". Niente a che vedere con l'impossibile ritmo "UZ,UZ,UZ" della techno che imperversa tristemente in redazione (scusa BDM, dovevo dirlo) (bravo Mike! Anche se mi hai paragonato a un soldato semplice NdCarlo) e che è appositamente concepito per essere ascoltato, consumato e dimenticato con rapidità. Questo è un gioco che inizialmente lascia sconcertati per la sua vastità e per il suo livello di difficoltà generale. Un manuale di oltre duecento pagine e un'interfaccia non esattamente user-fiendly non aiutano certo a entrare immediatamente in sintonia con il gioco. Tuttavia, se avrete la pazienza di dedicarci un po' di tempo, scoprirete che lentamente qualcosa vi spinge a giocarci altri dieci minuti, e poi altri dieci ancora, vi accorgerete che dopo le prime missioni potrete consultare il manuale solo in casi specifici e che ci sono tante cose da fare e tante cose da vedere. Aldilà del valore del gioco bisogna comunque fare alcune considerazioni: se non avete mai nemmeno sentito parlare dei capitoli precedenti avrete molte difficoltà a capire i meccanismi di Apocalypse; non aspettatevi azione selvaggia e divertimento immediato, dovrete, come dicevo prima, applicarvi un po'. Se invece siete dei vecchi operativi Xcom vi troverete quasi a casa, almeno per quel che riguarda la modalità tattica, che è poi il cuore del gioco. Alcuni appunti sulla grafica non proprio da urlo e una complessità forse eccessiva mi hanno infine fatto propendere per un voto che non raggiunge il "garantito" anche se di poco (a me comunque è piaciuto un sacco e, soldi permettendo, lo comprerò di sicuro). Per concludere: se avete amato i giochi precedenti compratelo, se non conoscete il genere, ma ne siete attratti cercate di darci prima un'occhiata, se siete tra quelli che amano gli strategici o magari comprano solo un gioco all'anno correte al vostro negozio preferito; Apocalypse vi durerà parecchio.

A cura di Stefano "BDM" Petrullo (pcgame@mail.viva.it)

Questa è una delle tante immagini grabbate per farvi capire come sia accentuato il senso di profondità nei vari percorsi... lo zoom, poi, è una figata!

Devo ammettere che a volte non ci si aspetta quello che può succedere durante una splendida gita in Svezia...

In questa foto ho cercato di prendere una scorciatoia e, fortunatamente, sono anche riuscito a schivare il treno.

Ecco un cheat mode per giocare "alla Outrun". Dalla foto potete vedere la cura per i dettagli praticamente invisibili usata dai programmatori.

Lotta serrata sin dall'inizio con questo bigfoot antipaticissimo, ma non c'è nulla da temere: guidando in maniera corretta e sfruttando al meglio il turbo potrete farvi un baffo di tutti.

Ebbene sì, anche questo mese, da bravo scroccone, sono riuscito a beccarmi un bel viaggetto all'estero completamente spesato. Questa volta, però, non per fare un WIP o un'intervista (che comunq ue è stata fatta, ma lo spazio tiranno mi ha costretto a eliminarla!!!), ma proprio per assistere alla presentazione di Ignition, soggetto di queste mie pagine di deliri da redattore... Devo ammettere che sempre più spesso insorge nel mio piccolo ed esile corpicino la voglia di fare recensioni, di scrivere tanto, ma veramente tanto, e di tutto... peccato però che il tempo a mia disposizione sia sempre minore, un po' per i tempi tecnici di chiusura, un po' per altri motivi più o meno personali e/o affettivi. Alla fine però, anche stasera, 17 luglio 97, sono ancora qui, rapito da quella passione che mi porta via sempre più risorse vitali. È comunque giusto che sia così, è comunque legittimo. Qualche mese fa è uscito un gioco di corsa chiamato Speedster (Psygnosis), tutto sommato carino, ma che molti di voi avranno certo dimenticato, non essendo niente di terribilmente eccezionale (forse il voto finale era un po' alto, un errore sfuggito in mezzo a tanti altri, me ne scuso!!!). Sempre qualche numero fa, invece, vi abbiamo parlato di Ignition, realizzato da un gruppo di programmazione svedese (tali USD, acronimo di Unique Sweden De-

TEST

velopment): here we are! Finalmente la recensione! Ignition non ha una trama, perché non gli serve: l'unico scopo è vincere! Come avrete ampiamente potuto evincere dalle foto sparse qui in torno il gioco possiede una visuale dall'alto "zoomabile": ci troviamo di fronte al ritorno dei famosi titoli che "ruotano e zoomano"; non se ne sentiva parlare da un bel po', ma ora i giochi di corsa con visuale dall'alto stanno lentamente riapparendo sul nostro mercato (non dimentichiamo infatti che Micromachines V3 pare sia in sviluppo e dovrebbe essere presentato alla stampa proprio mentre leggerete queste pagine!!!). In Ignition, avrete a disposizione sette piste e undici autovetture strampalatissime; il vostro scopo sarà vincere nella maniera più subdola, scalciando gente fuori dalla pista, utilizzando al meglio il turbo "ricaricabile", usando scorciatoie ed evitando ostacoli più o meno naturali. A questo punto la recensione potrebbe benissimo finire, voi potreste passare al commento, e io riprendere a pensare agli affaracci miei in prospettiva di vacanze sempre più incerte e di dormite sempre più lontane... Invece no, non posso, non avrebbe senso! Una volta installato il gioco, che non necessita e per adesso non supporta 3Dfx, le opzioni che ci troveremo dinnanzi sono sempre le solite: potremo affrontare un campionato, del quale parleremo meglio più avanti, intraprendere una corsa singola nei circuiti disponibili e non ancora scoperti (eh eh eh), effettuare un inutilissimo time attack (sarà che sono un imbecille, ma correre contro il tempo, per poi migliorare la mia performance contro un'auto fantasma che rifà esattamente quello che faccio io mi sembra da imbecilli... naturalmente a patto di non scommettere qualcosa o in via di preparazione di un imminente torneo...), correre a eliminazione diretta (praticamente dopo ogni giro l'ultima vettura esplode e viene eliminata dalla gara), scegliere le solite opzioni di controllo, grafica e/o sonoro oppure uscire al gioco, opzione presente in tutti i giochi, ma mai citata (e questo giusto per differenziarmi!). Senza perderete tempo, cominciamo selezionando il livello di difficoltà: visto che di solito mi ritengo abbastanza imbecille decido di partire dalla modalità "novice", che vorrebbe dire "novizio", ma che amo tradurre con "incapace". Giusto per curiosità provo a vedere quanti altri livelli di difficoltà esistono, ma il computer si rifiuta di farmi cambiare il settaggio in questione. Strano, mmh, ci penserò dopo. Comincio a giocare, scelgo d'intraprendere il campionato ed ecco che mi si presenta la possibilità di salire su una delle vetture disponibili: dopo aver scar-

Quella scia gialla rappresenta il turbo della Porsche che mi è appena passata sotto il naso. I vari fondali, rocce e pietre si amalgamano perfettamente.

Un'altra concitata fase di gioco. Lo scuolabus cerca di tallonarmi, ma la potenza della forza pubblica è decisamente insuperabile... come il tonno!

Ho sempre odiato gli incroci, se poi non sono completi e danno completamente su una pozza d'acqua con tanto di barchetta...

ALTERNATIVA

Speedster (Psygnosis): stesso concept, ma realizzazione molto meno soddisfacente, se lo avete già e vi è piaciuto allora impazzirete per Ignition.

Micromachines V3 (Codemasters): si vocifera una conversione per PC. Se e quando uscirà sarà una gran bello scontro tra titani.

Powerdrive (Ocean): sviluppato dalla Rage software, un titolo molto carino e difficile, ma sorpassato rispetto agli standard attuali.

HELP

- ✗ A livello facile non dovreste avere troppe difficoltà; da lì in poi cercate sempre di familiarizzare con le nuove piste utilizzando la modalità "single player".
- ✗ Usate il turbo solo sui rettilinei o su curve che conoscete a menadito, pena la perdita di controllo della vettura.
- ✗ Le scorciatoie sono importantissime, ma occhio a non approfittarne troppo! Gli avversari potrebbero utilizzare la vostra stessa tecnica e allora sì che sarebbero dolori.
- ✗ L'auto migliore per cominciare è quella della polizia, dal secondo campionato in poi è utile prendere familiarità con le nuove vetture.

ZOOM IN

Ignition, che cosa vuoi guidare oggi?

BUG: è un maggiolone, abbastanza anonimo, ma comunque discretamente affidabile grazie a un'ottima maneggevolezza.

COOP: la mini rossa a bande bianche è un mito! Più veloce di quello che sembra, molto maneggevole, ma non certo il top.

ENFORCER: la macchina della "pula". Va forte, slitta un po', ma neanche tanto, è quella con cui ho finito il primo campionato...

EVAC: le jeep non mi sono mai piaciute nei giochi di corsa, non per altro, sarà che mi ricordano l'esercito, insomma senza infamia e senza lode.

FIRE: il generale Lee, buona velocità, buona tenuta, il turbo è eccellente; la classica auto che si usa per fare scena, peccato per la sirena.

MONSTER: è davvero un mostro, negli scontri con le altre auto difficilmente non ne esce vincitore, inizialmente complesso da controllare.

SCHOOL BUS: è uno scuola bus pieno di bambini che urlano, e già questo dovrebbe dirla tutta, simpatico, ma inutile come mezzo.

SMOKE: il classico camion americano, inaspettatamente risulta abbastanza buono, peccato per la velocità e il turbo decisamente scarsi.

BANANA: nonostante il nome abbastanza cretino, è una Porsche, ottima sotto tutti i punti di vista è una delle auto che preferisco.

VEGAS: la versione "borghese" dell'auto della polizia, molto simile, forse un filo più potente e con una tenuta tutto sommato buona.

IGNITION: l'auto segreta, tutti i valori sono al massimo. Non è la più facile da controllare.

Sebbene il trattore non sia contemplato nel box delle auto, rappresenta un ostacolo naturale (che vi ricordo è possibile escludere per i meno bravi, come Carletto).

Il maggior godimento per una persona che odia i bambini è pilotare uno scuolabus diritto contro un camion che attraversa un incrocio... come da foto!

tato una sorta di dubbio generale Lee, uno scuolabus piuttosto ingombrante, un maggiolone anonimissimo, una poco resistente mini rossa a strisce bianche, una lenta jeep militare della croce rossa, e un camion americano, la mia vista cade sulla più improbabile delle vetture che il sottoscritto possa guidare nella sua vita: una macchina della polizia. Chi mi conosce, infatti, sa che nella vita potrei fare tutto, ma veramente tutto, eccetto il poliziotto; devo ammettere però che oltre al colore bianco e nero, ciò che mi affascina delle vetture di pubblica sicurezza è il lampeggiante, chissà se come in Grand Theft Auto avrei potuto usarlo. Scherzi a parte le varie caratteristiche della macchina (vale a dire accelerazione, tenuta di strada, velocità e turbo) mi sono sembrate subito le più equilibrate. Cominciamo a giocare sul primo percorso. La visuale dall'alto mi ricorda subito le partite fatte a Micromachines per PC e Micromachines V3 per Playstation: comincio a correre e la prima parola che mi viene in mente è "frenetico", aveva ragione la press-release quando diceva che bisogna essere veloci e giocare sporco per vincere, comincio a tagliare la strada ai miei avversari, rimanendo stupito dal senso di vertigine che provo in alcuni tratti della pista (dovete sapere, infatti, che se passate per esempio sopra un ponte, ciò che vedete sotto, sia essa una porzione di pista, oppure un dirupo, è stato realizzato in modo da dare realmente un senso di profondità che definire esagerato è riduttivo) fino a che il mio dito cade sul tasto "shift": l'auto accende la sirena, il tachimetro sale fino in zona rossa, la macchina schizza a tutta velocità. Il turbo c'è, funziona, e serve un casino! Oltretutto, come già detto prima, non è nemmeno limitato, o meglio, è un dispositivo ricaricabile, per cui potrete usarlo un sacco di volte all'interno della gara. In ogni percorso dovrete affrontare, oltre ai vostri avversari, anche delle insidie naturali (in uno dei circuiti, perché di percorsi chiusi si tratta, dovrete evitare i fulmini, pena il rimbalzo incontrollato della vettura, in altri massi che cadono, treni che passano, motoscafi e persino trattori che arano i campi!), ma state tranquilli: non tutto quello che vi troverete intorno è dannoso, ogni pista, infatti, possiede delle scorciatoie, dei bivi e passaggi che faciliteranno la vostra scalata al primo posto. Prima vi ho promesso di parlarvi del campionato, bene, è giunta l'ora: cosa dovrete fare per vincere, ma soprattutto, che cosa vincerete? Allora, per passare da una gara a quella successiva dovrete piazzarvi entro i primi tre posti, se vincete il primo campionato, quello "novice" (o incapace che dir si voglia), passerete al livello di difficoltà superiore, ovvero "amateur", ma chi ha voglia di rifarsi tutto lo sbattimento? Nessuno apparentemente, a meno che non si possa avere qualcosa in più! Ed ecco la genialata: una macchina in più, e un circuito in più. Superate anche questo campionato e otterrete un'altra auto e un altro percorso, poi ci sono le piste al contrario, la macchina supersegreta (chiamata molto originalmente "Ignition") e, pare, la possibilità di giocare successivamente tutte le piste con una visuale "alla Outrun". Il gioco, invero, è tutto qua, ma se vi sembra poco allora aspettate a passare alla prossima recensione.

SPECS

RAM MINIMA	16 MB
CPU	Pentium 90
VIDEO	VGA 320x200, SVGA 640x480
AUDIO	SoundBlaster e compatibili, tracce audio
CONTROLLI	Tastiera, joystick, volante
NOTE	Non è presente supporto nativo per schede accelerate, gira sia sotto DOS, sia sotto Windows 95
SOFTWARE HOUSE	

OPINIONE

La prima impressione avuta giocando a Ignition è stata "carino", la seconda impressione è stata "questi ragazzi hanno un realizzato un buon engine", la terza impressione, in un crescendo sempre più pieno di enfasi è stata "è veramente un grande gioco". Partendo, infatti, dall'assunto che nessuno alla USD voleva creare un titolo incredibilmente profondo, uno strategico o un'avventura, c'è da ammettere che questi ragazzi rappresentano uno degli ultimi portabandiera di quella schiera di programmatori "vecchio stile" che riescono ad abbinare un'ottima preparazione tecnica a una giocabilità eccezionale. Parlando della programmazione, il loro engine, "LISA 2.0", funziona alla perfezione: texture prospetticamente corrette (selezionabili), mip mapping (idem), zoom verticale ecc. rendono Ignition la prova lampante che i bei giochi non devono essere necessariamente per 3Dfx. Graficamente, non si sente la necessità di giocare in alta risoluzione in quanto anche la canonica 320x200 sul mio piccolo Pentium 133 di casa funziona alla perfezione sotto Windows 95 (purtroppo disabilitando il mip mapping e la correzione prospettica delle texture, almeno con l'installazione minima). Le musiche sono un po' di tutti i generi e tutte realizzate in maniera ottima, adattissime alle varie ambientazioni (nel percorso ambientato nella giungla, per esempio, abbiamo un brano jungle...). Le auto sono molto varie, con differenti caratteristiche subito percettibili durante la guida mentre il design dei vari percorsi è senza dubbio uno dei più fantasiosi che mi sia capitato di vedere negli ultimi mesi: saliscendi, tornanti, salti nel vuoto conferiscono, grazie a "LISA 2.0", un senso di profondità veramente da urlo (e detto da uno che soffre di vertigini...). Forse, e dico forse, sarebbe stato bello avere anche la possibilità di visionare un replay della corsa, ma non si può avere sempre tutto dalla vita.

Potremmo classificare Ignition anche come gioco "sociale" grazie all'ottima implementazione del multiplayer, in rete, su Internet, o via un ottimo e funzionale split screen (e questo tanto per zittire i soliti opinion leader da due soldi). A tutto questo aggiungete un'ottima giocabilità (se poi avete un volante Thrustmaster e la possibilità di giocare in più persone allora aprite pure il portafoglio a occhi chiusi!!!), una buona intelligenza artificiale (alcuni avversari sono proprio delle carogne!) e una longevità del tutto rispettabile grazie alle auto segrete, alle piste nascoste e al contrario; provate il demo presente sul CD di questo mese e vedrete che sarete d'accordo con me nel dire che il gioco vale la candela, e la candela vale il portafoglio... Se invece non vi piacciono i giochi di questo tipo allora provate solo il demo sul CD, e poi ne riparliamo...

Poteva mancare la pista sulla neve? Certo che no, oltretutto le curve ghiacciate vi consentiranno di fare delle evoluzioni niente male.

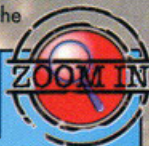
Una valanga di neve poligonale pronta a fare ghiaccioli della mia fantastica Vegas Nera, l'auto più "maranza" di tutto il gioco.

A CURA DI CARLO "AIR" BARONE (AIR@BBS.INFOSQUARE.IT)

Tre anni sono passati dall'uscita di Lands of Lore, ma molti appassionati non hanno ancora dimenticato la malvagia strega Scotia... È ora giunto il momento di tornare in quelle mistiche terre, nei panni di suo figlio!

Se qualcuno vi chiedesse un gioco da associare al team di programmazione dei Westwood, con ogni probabilità la vostra risposta sarebbe "Command&Conquer", oppure, se siete videogiocatori un po' più attempati, potreste ricordare anche il mitico Dune 2, vero precursore di tutti gli strategici in tempo reale. Dovete sapere, però, che i Westwood sono famosi anche per aver dato vita a un fantastico gioco di ruolo, uscito ormai tre anni or sono (sigh... come passa il tempo... allora riuscivo ancora a giocare senza fare le quattro del mattino per lavorare!): Lands of Lore. In questo titolo il vostro compito era quello di salvare il regno dalle malvagie mire della strega Scotia, intenzionata a utilizzare le antiche e arcane arti magiche per diventare sovrana incontrastata. Ebbene, dopo tutti questi anni, la Westwood ha finalmente terminato il seguito di questo titolo, optando per una trama un po' particolare. Infatti, al posto di scomodare l'ormai mummificata Scotia (espediente di cui si abusa fin troppo spesso), hanno pensato bene di tirarne in ballo il figlio, non come cattivo di turno, ma come unico protagonista! Avete capito bene, il vostro ruolo sarà quello del figlio di Scotia, Luther, che dovrete guidare in questo fantastico mondo alla ricerca della cura per la sua maledizione (quale? Continuate a leggere...) e del modo per ristabilire il suo "nome", infangato a ragione dalle turpi azioni della madre. Dovete sapere, infatti, che il protagonista ha la brutta abitudine di subire occasionali metamorfosi (la maledizione di cui sopra...) in una sorta di gigantesco essere semiscarnificato e cornuto, oppure in lucertola, caratteristica che certo non favorisce i suoi rapporti interpersonali. Questa sua "abilità" è totalmente indipendente dalla sua volontà e, in termini di gioco, questo si traduce in trasformazioni casuali, che poi tanto casuali non sono: infatti, nelle vostre nuove sembianze avrete abilità che

Interfaccia di convergenza...

ZOOM IN

Per mostrarvi la semplicità e l'immediatezza dell'interfaccia utente di Lands of Lore 2, potete vedere in questa foto spiegate tutte le caratteristiche che la contraddistinguono.

1. Questa è la barra tramite cui potrete selezionare il gruppo di incantesimi che vorrete a portata di mano. Per ogni gruppo (accessibile anche tramite i primi tasti funzione) avrete a disposizione quattro diversi incantesimi, più un quinto che potrete utilizzare solo tramite particolari artefatti.
2. Per combattere vi basterà semplicemente cliccare con il mouse su questa icona. A seconda della distanza del bersaglio, il colpo sarà corpo a corpo, oppure a distanza (sempre che disponiate di un arma a lungo raggio), o infine magico, se la vostra arma dispone di qualche esotico potere.
3. La schermata dell'inventario vi fornisce l'accesso a tutti gli oggetti in vostro possesso. Da qui è anche possibile miscelare alcuni ingredienti per ottenere oggetti di maggiore utilità. Questa schermata può anche essere ridotta a una singola colonna, in modo da permettervi di accedere agli oggetti più utili senza ingombrare l'area di gioco.
4. Il puntatore a forma di mano sarà il vostro punto di contatto con il mondo. Tramite esso potrete raccogliere, lanciare e spostare oggetti, azionare leve, aprire porte o, cliccando con il tasto destro, passare a controllare i movimenti attraverso il mouse.
5. A lato dell'inventario si trova il vostro equipaggiamento. Luther può indossare un massimo di sei oggetti così distribuiti: due armi (una a lungo raggio e una da corpo a corpo), un'armatura, uno scudo e due oggetti speciali, quali anelli, bracciali e amenità simili.
6. In alto a destra vengono, invece, indicate le vostre caratteristiche di attacco e difesa (in modo da poter istantaneamente valutare l'efficacia degli oggetti). Cliccando su questo stesso riquadro è poi possibile visualizzare i nostri progressi nei livelli di esperienza, differenziati tra combattimento e magia.
7. Il ritratto di Luther sarà sempre presente nel gioco. Vi servirà per verificare il suo stato di salute (avvelenamenti, ferite, ecc.) e per riporre gli oggetti in inventario senza aprirlo. Anche per utilizzare un oggetto dovrete utilizzare il ritratto. Vi basterà prendere in mano l'oggetto e cliccare con il destro su questo riquadro. Sotto di esso si trova la barra che indica i vostri punti vita... controllatela spesso!
8. Cliccando su questa icona, invece, potrete lanciare le magie. Per lanciarle vi basterà tenere premuto il tasto (si illumineranno progressivamente i quattro pallini sopra di essa) e rilasciarlo quando si è raggiunto il livello desiderato. Sotto quest'icona si trova la barra del mana a vostra disposizione.

HELP

✗ Quando vi trasformate, cercate sempre di guardarvi in giro: spesso la vostra nuova condizione vi permetterà di accedere a zone che vi sarebbero altrimenti precluse.
✗ È fondamentale parlare con chiunque, non solo otterrete informazioni utili per la vostra ricerca, ma potrete guadagnare anche qualche oggetto di notevole importanza.
✗ Essere buoni e ligi al dovere non è di assoluta importanza, in certe occasioni la violenza potrebbe aiutarvi più della pazienza.
✗ Viceversa, se sarete abbastanza abili e attenti, potrete evitare parte dei combattimenti, posto che usiate bene la testa...
✗ Salvate spesso o utilizzate l'opzione di Autosaving, non tanto per le difficoltà nei combattimenti, ma quanto per la presenza di trappole letali, capaci di uccidervi in un colpo solo.
✗ Prima di compiere un'azione che potrebbe precludervi la strada percorsa, assicuratevi di avere esplorato bene tutto; anche se non potrete restare bloccati (il gioco stesso ve lo impedirà), potreste mancare qualche oggetto molto utile in combattimento (guardate per esempio l'arazzo al termine del primo livello... io non vi ho detto niente!).

All'interno di un tempio dimenticato, troverete queste gigantesche lucertole... Fortunatamente, la balestra appena utilizzata è in grado di bloccarle per gli attimi necessari a un attacco ravvicinato

vi permetteranno di accedere a zone altrimenti inaccessibili, come stretti cunicoli nei panni della lucertola, o passaggi bloccati da rocce particolarmente pesanti nei panni di bestia. La vostra avventura, dunque, comincia con la fuga dalla cella in cui siete rinchiusi (narrata nel filmato introduttivo) e il vostro primo compito sarà quello di avventurarvi nelle caverne dove dimora il Dracoracle (una vecchia conoscenza del primo episodio), l'unico in grado di dirvi dove trovare la cura per la vostra maledizione. Una volta terminato questo primo livello, che sarà una sorta di introduzione ai pericoli che vi attenderanno più avanti, comincerà il vostro vero viaggio che vi porterà a visitare giungle abitate da uomini gatto, ruderi di templi dimenticati, caverne, ambienti nevosi e chi più ne ha più ne metta... scoprendo in seguito che dovrete anche combattere l'insorgere di un Male (di quelli con la "M" maiuscola!) sconosciuto. All'apparenza, dunque, Lands of Lore 2 possiede una struttura di gioco piuttosto lineare – si potrebbe dire "vecchio stile" – che poco ha da spartire con la totale e assoluta libertà provata giocando a Daggerfall. Tuttavia, non bisogna considerare questo aspetto necessariamente come un difetto, anzi, il termine "lineare" non ha nulla a che spartire con la facilità o il tempo che impiegherete per completarlo. Gli ambienti di LOL2 sono, infatti, enormi, ricchi di possibilità e cose da fare, con la gradita aggiunta di "sottolivelli" che, pur non essendo necessari per la risoluzione del gioco, vi permetteranno di trovare oggetti molto utili per proseguire la vostra impresa. Per esempio, al termine del colloquio con il Dracoracle, vi ritroverete in una

All'interno del monastero, potrete bucare questo scaffale per accedere a un livello segreto. Per arrampicarvi fino al buco dovrete, però, spostare le casse nella stanza in modo da farvi una piccola scala.

ALTERNATIVA

Daggerfall (Virgin): molto più vasto e "libero" di LOL2, può essere visto come il tentativo di creare il gioco di ruolo definitivo. Tentativo che non è andato completamente a buon fine, soprattutto a causa dell'eccessiva mole di azioni da fare, che lo rendevano fin troppo dispersivo. Comunque, un titolo eccezionale, che tutti gli amanti del genere dovrebbero almeno provare.

Ultima Underworld1&2 (Origin): capolavori inimitabili nel loro genere, furono i primi a utilizzare routine di movimento realistiche. Se non li avete mai giocati, non potete definirvi appassionati di giochi di ruolo su computer.

Eye of the Beholder1&2 (SSI): per tutti coloro che amano Advanced Dungeons&Dragons, questi due titoli ne sono sicuramente una delle migliori interpretazioni. Alcuni degli artefici di questi prodotti hanno lavorato a Lands of Lore e a questo suo seguito.

Dungeon Master (FTL): lo so, siamo nella preistoria, ma, a parere di chi vi scrive, questo titolo insieme al suo seguito (badate Chaos Strikes Back, non DM II) rimane un'assoluta pietra miliare del genere. Interazione nulla, schema di gioco lineare, ma combattimenti all'ultimo sangue ed enigmi quasi impossibili che ancora non sono stati eguagliati.

OPINIONE

Lands 2, un mito di ieri che ritorna rivestito di nuovo, un gioco che sinceramente non aspettavo più e che quando ho visto per la prima volta mi ha lasciato più che perplesso. L'engine è una "farloccata" infatti: in bassa risoluzione è pietoso, in alta migliora e diventa più che discreto, ma come sostengo da sempre, l'engine non è tutto (entro certi limiti naturalmente). Di contro, infatti, la storia è veramente intrigante, così come i puzzle - decisamente originali e ben congegnati - e, come c'era da aspettarsi, tutto è molto evocativo, affascinante, insomma: vi tira dentro. La grafica come già detto non è eccezionale, e in particolare l'utilizzo dei personaggi digitalizzati su fondi renderizzati o disegnati a seconda dei casi è a volte un po' triste. Il sonoro è incredibilmente atmosferico e l'interfaccia molto schematica: piccola, relegata in un angolo in basso a destra, ma molto, molto funzionale e facile da usare. Come ha detto già Carlo la storia è lineare e nella versione inglese non esistono sottotitoli, c'è comunque da sottolineare che è già in corso la localizzazione completa che, ve lo dico per esperienza, dovrebbe essere qualcosa di eccezionale.
La Virgin e i Westwood insieme non tradiscono nemmeno questa volta. Lands of Lore 2, personalmente, è un grande titolo, di quelli che non si dimenticano in fretta, forse un po' limitato nell'engine grafico, ma certo non insufficiente sotto nessun punto di vista. Da avere assolutamente...

Stefano "BDM" Petrullo

Dopo essere stati a colloquio con il Dracoracle, potrete visitare il suo museo. Qui scoprirete interessanti dettagli sulle magie arcane e troverete qualche utile oggetto.

Ecco un esempio della duttilità degli incantesimi: qui ho appena usato un fulmine per accendere una torcia, in modo da illuminare l'ambiente circostante.

Una delle trasformazioni di Luther: quando diventerete bestia sarete piuttosto forti in combattimento e spaventerete i nemici più timorosi.

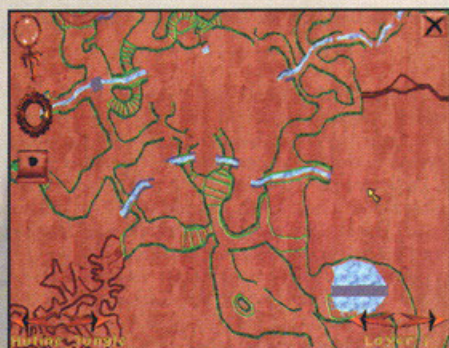
stanza dove si trova un passaggio dimensionale per la terra degli uomini gatto; se vi guardate bene in giro, però (e andate a leggervi l'help se proprio non ci riuscite), avrete accesso al museo del Dracoracle, in cui potrete fare incetta di utilissimi oggetti magici e poi recarvi alla terra degli uomini gatto (trovando un insolito passaggio...). Certo, non ci troviamo di fronte alla grande libertà decisionale del secondo capitolo della saga di Elder Scroll, ma tutto questo contribuisce a rendere più accattivante il gioco. Anche l'interazione con i personaggi non giocanti (ricordate, in tutta l'avventura sarete sempre soli) avrà un ruolo di notevole importanza: per quanto i dialoghi siano prestabiliti (non potrete, insomma, utilizzare differenti frasi), vi resterà sempre la scelta di avvalervi o meno dell'aiuto che vi viene offerto. In pratica, potrete giocare ignorando certi personaggi (ma alcuni saranno fondamentali per i vostri scopi), o picchiando quelli che vi stanno particolarmente antipatici, ma aspettatevi in questo caso un maggior numero di combattimenti, oppure cercare di migliorarvi la vita (già di per sé abbastanza dura...) parlando con tutti e approfittando delle loro offerte (anche se dovrete usare un minimo la testa per ottenere i risultati migliori). L'utilizzo della materia cerebrale vi sarà anche necessario per risolvere i numerosi enigmi e superare le letali trappole che incontrerete lungo il vostro cammino (che gioco di ruolo sarebbe altrimenti?); a questo proposito va detto che, in qualche occasione, vi troverete a fronteggiare problemi un po' macchinosi, che tuttavia non frustrano mai eccessivamente il giocatore (avreste mai pensato di fare un calco di antiche rune con del miele rubato da un favo?), anche perché, a parte sporadiche eccezioni, potrete sempre dedicarvi ad altre esplorazioni, trovando magari la soluzione al precedente pro-

Non tutte le creature che incontrerete saranno ostili. Ovviamente, però, se alzerete le armi contro di loro non aspettatevi baci e abbracci in cambio!

SPECS

RAM MINIMA	16 MB
CPU	Pentium 100
VIDEO	VGA/SVGA 320x200 640x400
AUDIO	SoundBlaster e compatibili, musiche digitali (campioni) o MIDI
CONTROLLI	Tastiera e mouse
NOTE	Supporta DOS, Windows 95, MMX, non supporta il Direct3D o le schede accellerate in genere
SOFTWARE HOUSE	Virgin

Questo drago addormentato potrebbe rappresentare la vostra fine o la continuazione della vostra avventura, dovrete solo trovare la cosa giusta da dargli.

Il saggio Rasha sarà una notevole miniera di informazioni. Se poi troverete un Power Orb potrete godere di alcuni suoi particolari servigi.

La mappa del gioco è molto chiara e funzionale. È possibile inserirci delle note, oppure passare a vedere livelli inferiori o superiori.

blema. Insomma, giocando a Lands of Lore 2, vi sentirete sempre presi nell'azione e coinvolti nella vicenda, tanto da far sparire in breve tempo anche il senso di smarrimento che a volte vi assale nel vedere la vastità di certe locazioni. Un discorso a parte merita, invece, la gestione delle magie che Luther è in grado di lanciare. Inizialmente, infatti, avrete a disposizione solamente due incantesimi e solo trovando particolari pergamene potrete aumentarne il numero (fino a un massimo di sei).
Bella forza, direte voi, così pochi? Ebbene no, vi state sbagliando, per ogni incantesimo base avrete a disposizione quattro varianti (più una quinta che potrete utilizzare solo con un particolare oggetto magico), che non varieranno solo la potenza dell'incantesimo stesso, ma anche gli effetti. Questi ultimi, poi, sortiranno risultati diversi a seconda della situazione: per esempio, potrete usare l'incantesimo del fulmine in maniera offensiva, oppure per accendere le torce o per incendiare un lago d'olio dove si trovano dei nemici...

Da questo punto di vista, bisogna ammettere che i Westwood hanno svolto davvero un ottimo lavoro, dando anche la possibilità al giocatore di utilizzare una certa fantasia. Dunque, LOL2 appare come un gioco fantastico ed è sicuramente così; tuttavia, all'inizio, l'impatto con il motore grafico non è certo dei migliori: questo titolo utilizza, infatti, un engine in "finto 3D", molto simile a quello di Duke 3D, con tanto di oggetti tridimensionali, ma dove mostri e personaggi secondari sono digitalizzati e sembrano un po' troppo "incollati" sullo schema di gioco. Inoltre, in particolari occasioni, l'esplorazione di alcune aree di gioco avverrà tramite movimenti precalcolati, dove l'unica interazione del giocatore consisterà nel cliccare nel punto giusto o nell'utilizzare l'oggetto appropriato (restano comunque casi piuttosto rari).

Non si può, quindi, non affermare che questo motore sia piuttosto "passato" e, per certe cose, un po' grezzo, ma, vi assicuro, questo aspetto danneggia minimamente il gioco, dal momento che, comunque, l'engine svolge bene il suo ruolo (anche se non è possibile arrampicarsi o compiere altre "inusuali" azioni). Di tutto rispetto, invece, è la parte sonora: i rumori dell'ambiente che vi circonda sono riprodotti davvero fedelmente (persino lo scricchiolare delle assi quando passate sopra a un ponte pericolante) e, se avete la fortuna di possedere una scheda MIDI, potrete ascoltare delle musiche estremamente di atmosfera, mentre, in caso contrario, potrete affidare la colonna sonora a degli ottimi campioni digitali (non a livello dei MIDI comunque).

OPINIONE

È piuttosto difficile valutare un titolo come Lands of Lore 2, e questo per il semplice motivo che l'impatto grafico non è dei migliori. Il motore è, infatti, decisamente un po' datato e "grezzo", cosa che, almeno inizialmente, pone qualche dubbio sulla qualità del gioco. Fortunatamente però, cominciando a muovere i primi passi nel mondo di LOL2, l'opinione muta progressivamente, passando totalmente in positivo. Il punto di forza di questo titolo è, infatti, la sua struttura, che, pur restando abbastanza lineare, permette al giocatore una vasta libertà di azione e una sfida notevole. Mentre non è possibile restare bloccati o abbandonare la trama principale del gioco (così come avveniva in Daggerfall), è possibile inoltrarsi in "sottolivelli" che, pur non essendo fondamentali ai fini di gioco, permettono di trovare oggetti e magie di maggior potenza, a patto che riusciate a usare efficacemente la testa per risolvere alcuni enigmi un po' macchinosi. Senza dimenticare, poi, l'eccellente interfaccia utente, che risulta semplice e immediata sin dall'inizio, permettendo, inoltre, di gestire con efficacia combattimenti, magie e utilizzo di oggetti. Insomma, LOL2 è il classico RPG dall'atmosfera talmente accattivante da farvi dimenticare il resto del mondo (e che il giorno dopo bisogna andare al lavoro...), mentre di notte vi accingete, al suono delle splendide musiche, a esplorare qualche tetro tempio dimenticato nei più profondi recessi di una selvaggia giungla. Che dire di più? Se siete abbastanza furbi da non desiderare poligoni ovunque (e non volete aspettare l'uscita del terzo capitolo della serie di Elder Scroll), pensate seriamente all'acquisto di Lands of Lore 2, difficilmente ne resterete delusi.

Lands of time...

ZOOM IN

Il primo Lands of Lore è uscito la bellezza di tre anni fa; probabilmente non tutti voi ricorderete questo fantastico gioco, e proprio per questo motivo potete ora qui vederne un immagine. Come potete notare, i cambiamenti in tre anni si sono fatti sentire... Il primo Lands of Lore aveva un sistema di movimento a scatti, una grafica in VGA e una finestra di gioco piuttosto ridotta. Di contro, caratteristica che è stata rimossa in questo seguito, era possibile controllare più di un personaggio contemporaneamente. Se, comunque, amate il genere e siete di bocca buona per quanto riguarda la grafica, non sarebbe male andare a recuperare questo titolo... magari poi lo trovate anche a prezzo stracciato.

Street Fighter... Street Fighter 2... Super Street Fighter 2... Super Street Fighter 2 Turbo... Super Street Fighter Alfa... Super Puzzle Fighter 2 Turbo... EH? E che è 'sta roba? Magari è un errore genetico!

A CURA DI DIEGO "DOUGLAS" COSSETTA (DOUGLAS@AGINET.IT)

Recentemente, sembra che qualche software house si sia lanciata su di un nuovo genere di giochi, che potremmo definire "alternativo"; l'idea che sta alla base di tutto è molto semplice: recuperare alcuni titoli di enorme successo prodotti in passato e utilizzarne personaggi, ambientazioni e stile per ricavarne giochi di genere completamente diverso, che però sfruttano la notorietà dei loro predecessori come elemento fondamentale di richiamo sul mercato. Devo ammettere che appena ho saputo dell'uscita di Puzzle Bobble e, in particolare, di Super Puzzle Fighter 2 Turbo (da ora SPF2T), sono stato subito colto da una gran curiosità... onestamente mi chiedevo cosa sarebbe potuto saltar fuori da un mix tra Street Fighter e un gioco in stile Tetris... beh, ora lo dirò anche a voi. Molti di voi (se hanno letto il WIP scritto da Gianluca due numeri or sono) sanno già di cosa stiamo parlando, e per chi si fosse perso la suddetta uscita di PCGP (vergogna!!!) ci sono qua io. Come già anticipato, SPF2T nasce da un mix tra due noti picchiaduro di casa Capcom (Street Fighter 2 Alfa e Vampire Hunter) e un gioco con uno schema identico a quello di un altro puzzle game, prodotto questa volta dalla Sega: Baku Baku Animal. Ai più smemorati ricordo che lo scopo del gioco è quello di eliminare i mattoncini dello stesso tipo dalla vostra metà dello schermo, associando opportunamente loro un determinato elemento che ne provoca la distruzione; il gioco si svolge in modalità split screen, dove voi occupate la parte sinistra dello schermo, mentre in quella destra gioca il vostro avversario (umano o "computerizzato" che sia): perde chi fa toccare per primo, ai mattoncini che si accumulano l'uno sull'altro, la parte superiore dello schermo. Accostando unità dello stesso tipo (mentre in Baku Baku i tipi erano legati a diverse categorie di alimenti per animali, in questo caso a distinguere le gemme saranno semplicemente i colori) otterrete blocchi sempre più grandi che – una volta distrutti – provocheranno la caduta di particolari gemme a tempo sul campo del vostro avversario. Queste lo metteranno in crisi e gli renderanno la vita difficile, visto che diventeranno normali gemme solo dopo un certo numero di turni. Fondamentalmente il ricorso ai picchiaduro era tranquillamente evitabile per l'economia del prodotto finale, ma risulta molto utile per introdurre una trama e un minimo di scopo al gioco (soprattutto per quanto riguarda le partite contro il computer): inizialmente, dovrete decidere la modalità di gioco desiderata (selezionata tra arcade, scontro diretto o puzzle game) e in un secondo momento dovrete scegliere uno tra i sei personaggi disponibili (tre dei quali sono tratti da SF2A, mentre i rimanenti erano tra i protagonisti di VH); mentre le prime due modalità sono abbastanza autoesplicative (il modo arcade prevede una sfida tra il giocatore e gli altri cinque protagonisti in ordine casuale, mentre lo scontro diretto è dedicato alle sfide tra amici), merita particolare attenzione la modalità puzzle game: in questo caso, infatti, in caso di vittoria, potrete ottenere particolari bonus che renderanno più vario il gioco (codici per i personaggi segreti, colori e icone speciali per gli abiti dei combattenti, la possibilità di ascoltare motivetti e voci digitalizzate legati ai diversi partecipanti, ecc...). È prevista anche la modalità di gioco in rete, per potersi cimentare con più amici in contemporanea su computer diversi. Volete sapere qual è il mio giudizio su questo titolo alquanto curioso? Schizzate come al solito a leggere box e didascalie.

Beh... diciamo pure che Sakura mi sta massacrando.

Donovan ha appena preso una mazzata sui denti, che la metà bastava; quando è usato dal computer, Donovan è devastantemente veloce.

ALTERNATIVA

Tetris (Spectrum Holobyte): a chi non interessa la saga di Street Fighter, ecco il capostipite del genere...disponibile in decine di versioni e con tutte le varianti possibili ed immaginabili.

Baku Baku Animal (Sega): schema di gioco praticamente identico, ma secondo me più divertente e coinvolgente.

HELP

- Prima di giocare date un occhio al tutorial on line.
- Non fate esplodere gemme singole: non scalfiranno neanche il vostro avversario.
- Non tentate di creare gemme troppo grosse: nel frattempo verreste massacrati.

SPECS

RAM MINIMA: 16 MB

CPU: Pentium 90

VIDEO: VGA 640x480 (è richiesta la presenza delle librerie DirectX)

AUDIO: SoundBlaster e compatibili

CONTROLLI: Tastiera

NOTE: Il gioco gira solo sotto Windows 95

SOFTWARE HOUSE:
OPINIONE

85

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Allora, le conclusioni a cui sono giunto sono abbastanza semplici: SPF2T è un gioco davvero carino e divertente, ma chiaramente senza neanche troppe pretese: è incredibilmente divertente da giocare con un amico, ma – come quasi tutti i giochi di questo tipo – perde molto del suo fascino se usato solo per giocare contro il computer. La grafica particolarmente colorata e l'aspetto tipicamente "manga" dei personaggi rende il tutto davvero piacevole e la colonna sonora che fa da cornice al gioco è perfettamente intonata con gli altri elementi del prodotto. Un unico appunto, può forse essere costituito dalla estrema difficoltà che dovrete affrontare almeno all'inizio: durante le prime partite, infatti, non farete neanche in tempo ad impilare venti mattoncini, che avrete già perso... ma non preoccupatevi: con l'esperienza si rimedia! Il giudizio finale in poche parole? Un gioco semplice, immediato ma adatto solo a passare un'oretta di svago ogni tanto con gli amici, leggero con brio!

iF-22

La grande stagione ha inizio, i simulatori stanno tornando tra noi... e lo stanno facendo nel modo migliore possibile!

A CURA DI STEFANO "STEPHAN" GRADI (STEPHAN@GALACTICA.IT)

Il lungo autunno caldo (speriamo nel vero senso della parola) è ormai iniziato, questo è il primo di tanti titoli a inaugurare la terza generazione dei simulatori di volo. Perché terza generazione? Semplice, ormai un videogioco tridimensionale che si rispetti deve offrire il supporto per le schede acceleratici (3Dfx su tutte) e di conseguenza i risultati sono assolutamente incredibili; solo qualche mese fa non avremmo pensato che fossero raggiungibili in così breve tempo. Se a questo aggiungiamo anche i progressi compiuti nel realizzare sofisticatissimi modelli di volo e un'intelligenza artificiale avanzatissima, ci rendiamo conto che le differenze rispetto al passato sono enormi.
E' quindi con uno spirito diverso che mi accingo a valutare questo prodotto della Interactive Magic. Il nome vi avrà fatto capire che il velivolo preso in considerazione è l'ultimo nato dell'esercito americano, il Lockheed Martin F-22 Raptor, ovvero il caccia del ventunesimo secolo. Tutti voi vi ricorderete di F-22 Lightning della Novalogic e della sua ottima grafica unita allo scarso realismo della simulazione. Bene, alla Interactive Magic hanno voluto unire il realismo all'aspetto grafico, proponendo un prodotto di altissimo livello (tanto avrete già sbirciato il voto e il commento). Già aprendo la confezione ci si rende conto delle aspettative che offre iF-22, infatti, oltre ai due CD sui quali risiedono i dati, troviamo un esauriente manuale (sintetico e completo, oltre 170 pagine) (170 pagine... sintetico... mah! NdBDM), una key-reference card (utilissima, dato il gran numero di tasti necessari) e una cartina militare. Sì, avete capito bene, una vera cartina militare raffigurante lo scenario bellico della Bosnia, talmente grande da ricoprire interamente un letto. Su questa trovate riportati tutti i dati relativi a frequenze radio, coordinate geografiche, ubicazione di aeroporti civili e militari e tante altre interessanti cosucce.
Dicendovi questo vi ho svelato uno dei due territori sopra i quali sarete impegnati in combattimenti aria-aria e aria-terra (per ulteriori dettagli in merito ai diversi tipi di missioni, pregasi rivolgersi ad apposito box), l'altro è l'Ucraina. A questo punto avrete già pensato di avere a disposizione due campagne, una per ognuno dei due scenari. Beh, non è proprio così, ogni singola missione (e quindi ogni guerra) viene generata al momento, prima di decollare. Logicamente verrà considerato il vostro comportamento e l'influenza che avete avuto all'interno del teatro di guerra e tutto verrà calcolato di conseguenza. Per capirci: se in una missione il vostro obiettivo era quello di distruggere un aeroporto (e ci siete riusciti), in quella successiva questo rimarrà devastato e i nemici dovranno aggirare questo inconveniente. Quindi vi trovate davanti a un praticamente infinito numero di missioni che, volendo, possono essere affrontate singolarmente, senza doversi impegnare in una lunga e difficoltosa guerra.
Esiste poi la possibilità di crearsi missioni personalizzate, definendo praticamente tutto: obiettivi, numero di aerei impegnati, condizioni atmosferiche, obiettivi, postazioni nemiche e via dicendo. Rimanendo in tema, vi segnalo che, in qualunque caso, avete la possibilità di definire ogni singolo waypoint, l'armamento e la quantità di carburante da imbarcare. Non volerete mai da soli, sarete infatti il capo squadra di una formazione composta da almeno due velivoli che, per compiti più ardui, possono diventare tre o anche quattro. Potrete

Questa è la cartolina che vi spedisco dalle mie vacanze, indubbiamente farne un poster da appendere in camera non mi dispiacerebbe.

HELP

✗ iF-22 è veramente ostico da padroneggiare, vi conviene imparare prima a controllare l'aereo, poi a utilizzare i sistemi di puntamento e poi quelli di difesa.
✗ Fatevi aiutare dai vostri wingmen il più possibile, vi faciliteranno non poco la vita.
✗ Cercate di restare il più coperti possibile, non utilizzate il radar e le comunicazioni radio quando non necessario e, se possibile, designate i bersagli con l'aiuto degli AWACS.

ALTERNATIVA

F-22 Lightning (Novalogic): unico concorrente diretto per quanto riguarda il velivolo simulato, ideale per i non esperti.

EF2000 (Digital Image Design): sente il peso degli anni, ma grazie alla nuova versione Graphics+ rimane ancora il migliore.

Visuale posteriore, dopo il decollo, peccato che l'aereo sia rappresentato (in questo caso) da una bitmap e che il territorio più distante non sia nitido.

Squadroni

Una delle scelte necessarie al momento della creazione del pilota, è anche la scelta dello squadrone al quale appartenere. Il relativo stemma apparirà sulla fusoliera del vostro amato e inseparabile caccia. Questi sono i dieci a disposizione con i relativi segni di riconoscimento.

Dealers of Death

Lightning Strike

The Little Green Men

Assassins

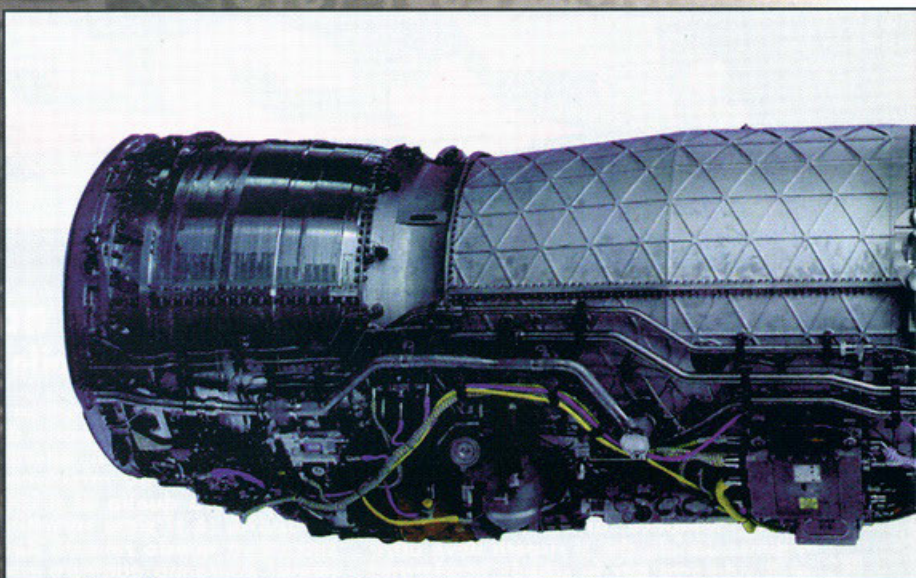
Dragons

Birds of Prey

Swift and Deadly

Black Birds

Sky Knights

Mig Bashers

Quello qui sopra è un Pratt & Whitney F119-PW-100, turboreattore dotato di postbruciatori e scarichi direzionabili. lunghezza dell'F-22 è pari 62 piedi e un pollice (ho volutamente lasciato la notazione americana), l'altezza a 16'5" l'altitudine raggiungibile è superiore ai 50000 piedi. L'armamento standard prevede un mitragliatore M61A2 da

In iF-22 non avete un cockpit virtuale (come quello di EF2000, per intenderci), ma sei diverse schermate con le reale, i comandi da imparare sono veramente tanti, a cominciare da quelli che regolano i sistemi di puntamen- vedrete muoversi una levettina, così come vedrete accendersi una spia se azionate i freni) e può essere attivato lo stesso risultato della pressione di uno o più tasti, certo, non è molto comodo (e soprattutto veloce), ma risulta

Un F-22 è mosso da due di questi così impressionanti capaci di una spinta (ognuno) di oltre 35000 pounds. La e l'apertura alare è di 44'6''. La velocità di punta e nell'ordine dei Mach 2 (oltre 1500 miglia orarie) e 20mm e un buon numero di AIM-9 Sidewinder e AIM 120 AMRAAM.

Medaglie

In iF-22, dovrete, per prima cosa, impersonare uno dei piloti già esistenti o crearne uno nuovo. Questo sarà il vostro alter ego virtuale, intraprenderete una vera e propria carriera di pilota militare, con tanto di avanzamenti di grado. Ogni azione che compierete (in allenamento, nelle singole missioni o nelle campagne) verrà registrata e di conseguenza cambieranno le medie relative alle vostre prestazioni. In caso di morte sarete costretti a creare un altro pilota, perdendo così il grado raggiunto e tutte le onorificenze ricevute (non temete, volendo è possibile non accettare il proprio destino e rigiocare la missione fatale). Questa è una lista delle medaglie che vi possono essere conferite, dalla più generica a quella più importante.

Air Force Training Ribbon

Air Force Recognition Ribbon

Air Medal

Air Force Achievement Medal

Purple Heart

Distinguished Flying Cross

Air Force Distinguished Service Medal

Silver Star

Air Force Cross

Air Force Congressional Medal of Honor

varie parti comprendenti MFD, HUD e varie altre strumentazioni tecniche. Il tutto è molto simile a quello to. Tutto quanto vedete è sensibile alle vostre azioni (per esempio, se accendete uno dei due motori, con il mouse, oltre che con le classiche combinazioni di tasti. Cliccando su una leva o su una spia, otterrete utile per coloro i quali non vogliono studiarsi a memoria quattro tastiere.

I difetti grafici di iF-22. La scia del missile, sembra un tubo a mezz'aria; poi il netto distacco tra nuvole, orizzonte e terreno.

Il sistema per gestire le armi e i bersagli è un po' ostico, però basta abituarsi per non avere più problemi.

OPINIONE

89

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Qualcuno qui in redazione mi criticherà sicuramente, dopo aver visto il voto assegnato a iF-22. Anch'io, appena visto il gioco, sono rimasto a bocca aperta, ma dopo ore e ore di volo, ho potuto formulare un giudizio basato sul valore complessivo, non soltanto sulla prima impressione. Iniziamo dalla grafica, come già ho scritto, è di ottima qualità, ma disunita, paesaggio e oggetti non sono ben amalgamati; senza contare che si ha una sensazione di "piattezza", i rilievi montuosi non sono rappresentati benissimo. Il sonoro non è assolutamente adeguato al livello complessivo della simulazione, peccato. Passiamo ora all'aspetto più importante: il livello di realismo.
Come descritto in un'apposita didascalia, esistono due differenti modelli di volo, tralasciando quello semplificato per ovvi motivi, devo constatare che il secondo è di alto livello. L'aereo sembra effettivamente comportarsi secondo precise leggi fisiche, le armi trasportate, il carburante caricato, l'altitudine e numerose altre variabili influenzano adeguatamente il volo.
La strumentazione di bordo è completa e non semplicissima da usare (come è giusto che sia) e il metodo di controllo è più che buono.
Il PDA utilizzato per le schermate "a terra" mi è sembrato un po' scarno, dopotutto si tratta sempre di un videogioco e qualche abbellimento visuale di certo non guastava.
Il PDA contiene anche un database formato dalle descrizioni di tutti i veicoli e i velivoli della simulazione, purtroppo è molto limitato, certamente non al livello delle produzioni Jane's.
La difficoltà mi è sembrata elevata, di certo non è una simulazione adatta ai principianti, per cui avvicinatevi soltanto se conoscete già il genere; la giocabilità è più che buona, tenete presente, però, che io sono un appassionato.
In definitiva, ci troviamo davanti a un simulatore di ottima qualità, con qualche pecca qua e là, ma comunque valido. Tenete presente che è il primo di una nuova generazione, molto probabilmente sarà superato da altri titoli, ma per adesso è uno dei migliori.

ZOOM IN

Indecisi sul da farsi? Questo fa per voi.

In iF-22 esistono undici tipi di missioni diversi, eccone una breve descrizione:
Close Air Support: missione aria-terra di supporto per le truppe, possibili obiettivi sono carri armati e veicoli militari.
Battlefield Air Interdiction: supporto aria-terra per l'esercito, gli obiettivi sono veicoli delle retrovie, rifornimenti e centri di comando.
Ground Strike: vero e proprio bombardamento di strutture quali fabbriche, stazioni radar, depositi di armi e di carburante.
Deep Strike: stessi obiettivi di una Ground Strike, ma lontani dal cuore della battaglia, magari situati in posizioni strategiche.
Runway Attack: l'obiettivo è uno solo, distruzione completa di una pista di decollo/atterraggio nemica, se poi devastate anche gli hangar, tanto meglio.
Airfield Attack: estensione della Runway Attack, in questo caso l'obiettivo è un intero aeroporto, compresi torre di controllo e radar.
Combat Air Patrol: pattugliamento di una determinata area amica, con attacchi a eventuali velivoli ostili.
Air Superiority: pattugliamento di un'area nemica con attacchi a caccia avversari.
Escort: scorta aerea di un altro velivolo alleato, solitamente da trasporto; attacchi obbligati a qualunque disturbatore.
Suppression of Enemy Air Defenses: missione aria-terra di estrema difficoltà; gli obiettivi sono le postazioni SAM (Surface to Air Missile) e AAA (Anti-Aircraft Artillery).
Scramble: missioni aria-aria aventi come unico obiettivo la difesa di una base o di una qualsiasi postazione alleata.

comunicare con i vostri wingmen (oltre che con la torre di controllo e con gli AWACS) tramite un sistema di comunicazione molto simile a quello reale, attivando le trasmissioni radio e sintonizzandovi su determinate frequenze. Per ogni considerazione riguardo alla strumentazione e alle funzioni del caccia, vi rimando agli appositi spazi, ora devo necessariamente passare a descrivervi le caratteristiche tecniche.
Dunque, iF-22 gira soltanto sotto Windows 95, utilizza le librerie DirectX e supporta il Direct3D. Questo farà felici i possessori di una scheda accelerata conforme a questo standard voluto da Microsoft.
La grafica è naturalmente in alta risoluzione e può essere a 640x480, 800x600 o 1024x768 pixel. Il territorio è incredibilmente dettagliato, le texture che lo ricoprono sono di altissima qualità e sono state generate digitalizzando vere fotografie aeree, un po' come in Flight Simulator e in Flying Corps.
L'impatto grafico è quindi assolutamente devastante, almeno all'inizio, dai cinquemila piedi in su, sembra proprio di essere a bordo di un aereo. Purtroppo la stessa cura non è stata posta nella realizzazione degli oggetti (velivoli, costruzioni e quant'altro non sia paesaggio), infatti la differenza di qualità è veramente elevata; questo è dovuto alle differenti tecniche di modellazione tridimensionale utilizzate per la realizzazione di iF-22. Il risultato non è malvagio, però aerei, ponti, aeroporti, carri armati e postazioni sembrano letteralmente incollati su un paesaggio, non facenti parte di esso. Il sonoro non è stato molto considerato, oltre ad alcune musiche (che vi consiglio di disattivare durante il volo) sono stati inseriti degli effetti sonori digitalizzati di qualità non eccelsa e alcune frasi (poche) della torre di controllo o dei vostri compagni.
Ultima sezione dedicata al multiplayer, modalità ormai presente in ogni videogioco degno di tal nome.
In iF-22 potrete sfidare dei vostri amici via modem, Internet, LAN o cavo seriale, in missioni testa a testa, cooperative o capture the flag (ruba bandiera, già visto, per esempio in Red Alert; qui dovrete far atterrare un particolare velivolo in un aeroporto appartenente al nemico). Ok, lo spazio a disposizione sta per finire, purtroppo sono riuscito a descrivervi soltanto alcuni aspetti del gioco, i più importanti, altri li trovate riportati nei vari box a corredo di questa recensione; se poi dovesse mancare qualcos'altro, non preoccupatevi, vuol dire che non è poi così rilevante.

SPECS

RAM MINIMA	16 MB
CPU	Pentium 133Mhz
VIDEO	SVGA (640x480 800x600 1024x768), supporto per Direct3D
AUDIO	Sound Blaster e compatibili, SFX digitalizzati
CONTROLLI	Joystick, Tastiera, Mouse
NOTE	Raccomandato Pentium 166Mhz, CD-ROM 8x, scheda 3Dfx
SOFTWARE HOUSE	INTERACTIVE MAGIC

HTTP://WWW.CONTATTO.IT/PCGAME

TEST

CONSTRUCTOR

Dopo l'anteprima da me curata per il numero di luglio/agosto, è giunta finalmente in redazione la review version di questo nuovo prodotto, frutto del lavoro di uno dei più storici gruppi di sviluppatori di giochi per home computer, la System 3

Sono passati quasi due mesi da quando composi il mio ultimo articolo per PCGP. Due mesi di duro lavoro che mi hanno portato al momentaneo allontanamento dagli uffici della redazione. Avere troppi impegni obbliga molto spesso a fare delle scelte, il più delle volte spiacevoli, ma necessarie. In redazione pensavano fossi sparito dalla circolazione, probabilmente partito per un'isola deserta in cerca di tranquillità, anticipando notevolmente le vacanze estive (che per mio rammarico dovrò passare nell'afosa Milano d'agosto) (non sei il solo NdCarlo). Per poco non venivano stampati centinaia di annunci di smarrimento destinati a tappezzare tutti i muri della nostra città, si parlò anche di un intervento radiotelevisivo a "Chi la visto?"... grazie amici, grazie per il vostro attaccamento alla mia persona, ma ora sono tornato e più in forze che mai... Rammento ancora il giorno in cui mi ripresentai in redazione, erano tutti lì impegnati nel loro lavoro; non appena accennai a un soffocato "ciao a tutti", i miei colleghi si accorsero della mia presenza e ognuno di loro manifestò in maniera differente la propria gioia nel rivedermi: chi svenne, chi urlò impazzito strappandosi i capelli, chi incassò una mazzetta di soldi per aver vinto chissà quale scommessa (fiducia premiata...). Insomma, una scena piuttosto commovente... Ora sono di nuovo davanti il mio fidato PC (un po' annaffiato dalle lacrime) nell'intento di scrivere questa recensione che, guarda caso, riguarda lo stesso gioco per cui scrissi l'ultimo articolo di due mesi fa. Allora si trattò di un WIP, adesso siamo al test finale. Constructor appartiene a quel genere di giochi per cui spenderei volentieri i miei soldi. Per chi non l'avesse capito in questo titolo la strategia la fa da padrone. Non per questo ci si deve accontentare del termine "strategico" per definire questo gioco.

Abbiamo di fronte un concept di gioco abbastanza particolare, che prende spunto da un notevole numero di titoli che hanno fatto storia. Come il titolo può suggerire, lo

L'obbiettivo è raggiunto: una piramide residenziale dedicata al mio potere è stata edificata!

ALTERNATIVA

Sim City 2000 (Maxis): il titolo che ha fatto scuola per quanto riguarda la gestione virtuale di una cittadina. Anche se Constructor ha degli scopi leggermenti differenti, se avete velleità edili non dovreste comunque lasciarvelo sfuggire, soprattutto vista l'imminenza del suo seguito.

Un esercito di delinquenti per le strade, più distruttivi del diluvio universale...

Qui potete vedere un intero isolato dedicato all'alloggiamento degli indesiderati. Gli avversari tenteranno il tutto per tutto pur di radermelo al suolo.

Quando gl'inquilini inizieranno a lamentarsi, vorrà dire che è tempo di rimboccare le maniche per provvedere al miglioramento della qualità di vita nelle nostre case.

scopo in Constructor è quello di "costruire" case e fabbriche, in una gara di "appalti" contro un massimo di tre avversari gestiti sia da un'intelligenza artificiale fin troppo intelligente, sia da altre persone collegate in multiplayer. Ma andiamo con ordine e iniziamo a parlare delle opzioni disponibili prima di ogni partita. Nella schermata iniziale potremo decidere il numero di avversari, il grado di difficoltà (facile, medio, difficile), il tipo di ambiente su cui si svolgerà la partita (sono disponibili cinque tipi diversi) e il criterio di distribuzione delle proprietà nella mappa (casuale o fissa). Ultima opzione, ma non per questo meno importante, ci permette di scegliere lo scenario da intraprendere.

"Conquista Finanziaria" ci obbligherà a ottenere un bilancio bancario di almeno $1.000.000 entro un periodo di soli 40 anni, ovviamente senza debiti. "Egomania" consiste nella costruzione di ogni tipo di edificio possibile fino alla realizzazione del proprio sogno: la costruzione di una piramide a noi dedicata.

"Dominio del Mondo" comporta il possesso di almeno una proprietà residenziale in ogni singolo quartiere della mappa. "Utopia" è lo scenario più difficile: bisogna

Ecco le principali fonti di materia prima. Segheria e cementificio sono le prime strutture disponibili.

HELP

✗ In Constructor diventa fondamentale costruire più cose diverse nel minor tempo possibile; questo permette di ottenere la possibilità di edificare nuovi edifici o costruire nuovi gadget riuscendo a competere al rapido sviluppo degli avversari. Il computer, infatti, è rapidissimo in fase di edificazione e per questo conviene evitare una sua sopraffazione. Questo implica il fatto che sia necessaria un po' di pratica iniziale, affinché si acquisisca la conoscenza di tutte le caratteristiche del gioco, in modo tale da sfruttarle il più rapidamente possibile nelle partite successive.

✗ È molto importante puntare, all'inizio di qualsiasi partita, sulle nascite di nuovi lavoratori, per così giungere al comando di almeno tre squadre di lavoratori il più in fretta possibile. Successivamente, conviene far variare i tipi di nascite consentendo ad alcune famiglie di procreare nuovi inquilini. Per aumentare il fattore di nascita all'interno di un'abitazione è opportuno abbellire la camera da letto in essa contenuta infatti, più questa stanza è comoda ed accogliente più gli abitanti saranno incentivati a riprodursi.

✗ Aumentare la qualità di vita di tutte le vostre proprietà diventa importantissimo per evitare giudizi negativi da parte del consiglio comunale in caso d'ispezione, che porterebbero alla completa disfatta della propria carriera di amministratore.

✗ Ricordatevi che anche i lavoratori hanno la possibilità di aggredire i personaggi degli avversari, non avranno le capacità di un gangster, ma in condizioni di vantaggio numerico sono ugualmente letali.

✗ Se avete intenzione di conquistare un edificio avversario, ricordatevi di non mandare mai da solo il caposquadra. Evitate eventuali aggressioni ai sui danni inviando nella zona interessata uno o più Hippy che distrarranno i nemici invitandoli in chiassosi rave party. Ricordatevi che tutti i personaggi di Constructor permettono di utilizzare più strategie se utilizzati contemporaneamente, sta a voi decidere come (quello che si dice un gioco di squadra...).

Potremo ovviamente spiare i vari abitanti della nostra città, per venire a conoscenza di qualsiasi dato a loro relativo.

La casa infestata è uno tra i più appaganti mezzi di disturbo.

avere almeno tre inquilini di ogni tipo e ognuno deve avere un grado di felicità superiore al 90%. Infine, lo scenario "Constructor" permette di costruire in eterno, senza limiti di tempo.
Una volta entrati nel gioco vero e proprio, faremo la conoscenza del nostro quartier generale, situato all'interno di un singolo lotto di terreno, facente parte di una immensa area (rappresentata in visuale isometrica), sulla quale giacciono anche le basi dei nostri avversari. Prima di avviare qualsiasi edificazione residenziale, indispensabile per ospitare nuovi inquilini, dovremo provvedere all'innalzamento delle principali fonti di materiale come una segherie e un cementificio (vi sono in totale quattro tipi di fabbriche diverse).
La fase di edificazione è caratterizzata da un'interfaccia pressoché identica a quella di Theme Hospital, in cui decidevamo l'area che doveva occupare la nuova costruzione e la disposizione degli elementi in esso contenuti. Una volta fatto ciò, potremo chiamare gli addetti ai lavori che si occuperanno dell'innalzamento della struttura. Essi formano una squadra di lavoratori guidata da un caposquadra e quest'ultimo si rivela indispensabile per qualsiasi operazione di costruzione o demolizione.
In precedenza, ho parlato di inquilini, ebbene essi rappresentano la principale fonte di ricchezza durante tutto il corso del gioco.
Questi, infatti, se insediati in una casa potranno pagare l'affitto (destinato alle nostre tasche) o, secondo il nostro volere, occuparsi della riproduzione della specie; con questo voglio dire che gli inquilini potranno avviare la "produzione" di nuovi inquilini o, se preferiamo, di nuovi lavoratori. Quindi, o pagano o sco... scoprono i piaceri della vita di coppia. Affinché qualsiasi famiglia rappresenti fonte di ricchezza e non di problemi, occorrerà far fronte alle loro esigenze. Il giardino dovrà essere sufficientemente accogliente, come tutte le altre stanze della casa. Potremo così migliorare il livello qualitativo di ogni singolo locale traendo notevoli vantaggi.
Per esempio, un salotto lussuoso consentirà ai proprietari di non stressarsi e lamentarsi di meno, o una cucina migliore favorisce un'alimentazione più sana e i bambini crescono più in fretta. Mettiamo conto che una casa si trovi adiacente alla segheria, vi potete immaginare il fracasso che debba sopportare l'inquilino li residente.
L'installazione di doppi vetri potrebbe risolvere il problema.
Non per niente una gamma di edifici dedicata ai vari servizi potrà essere edificata nelle

Ci verrà prontamente comunicato quando un ladro avrà completato la sua missione, anche ai nostri danni...

Nello scenario finanziario risulta piuttosto importante consultare questa schermata.

Avere rapporti con la mala non sempre può dare vantaggi!

nostre proprietà. Un esempio tra tutti è la fabbrica di gadget, che permetterà la costruzioni di tutti quegli accessori utili per il miglioramento della qualità di vita come antifurti, PC, console, trappole per topi, fontane, alberi e doppi vetri per l'appunto.
In più, potremo costruire stazioni di polizia, ospedali, fino ad arrivare a un numero massimo di sette tipi di servizi differenti.
Per dovere di cronaca, rimanendo in tema di edificazione, vi basti sapere che il numero totale di case residenziali disponibili man mano che si progredisce nel gioco è di quindici e vanno dalla misera casetta in legno, al mastodontico complesso residenziale ultratecnologico.
Una vera gara di appalti non può sussistere senza le opportune scorrettezze per ostacolare lo sviluppo degli avversari.
A questo scopo, si avrà la possibilità di innalzare ben sette differenti tipi di costruzioni dedicate all'alloggiamento di svariati personaggi, ognuno dei quali in grado di sfruttare i propri particolari talenti al nostro servizio.
Un esempio? Il ladro sarà in grado, a nostra scelta, di rubare risorse o denaro all'avversario, addirittura potrà entrare nelle case per così privarne di qualche gadget (a meno che fra questi non vi sia un antifurto).
L'Hippy è uno dei più simpatici e può organizzare veri e propri rave party per le strade coinvolgendo tutti i lavoratori della squadra avversaria nelle vicinanze, causando il momentaneo arresto dello sviluppo avversario.
Inoltre, è capace di disturbare la tranquillità di un inquilino nella sua casa o il regolare lavoro all'interno di una fabbrica, picchettando davanti alla relativa entrata. Mr Fixit è tra i più efficaci, le sue abilità di riparatore possono essere sfruttate anche per lo scopo opposto, la manomissione di impianti elettrici o condutture idrauliche, allo scopo di causare vere e proprie folgorazioni di massa o inondazioni cittadine.
Abbiamo anche i gangster, efficacissimi quando è necessario l'uso della forza, o addirittura potremo ingaggiare veri e propri psicopatici con tendenze da "serial-killer".
Questi sono solo alcuni dei personaggi che caratterizzano il campionario di "indesiderabili" che si avrà a disposizione.
Tante altre cose potrebbero essere dette, anche perché Constructor strutturalmente è molto vario e complesso, ma si sa, lo spazio è come al solito tiranno. Vi basti comunque sapere che questo nuovo titolo della System 3, è qualcosa di altamente esilarante, grazie anche ad animazioni simpaticissime e un'atmosfera oserei dire quasi demenziale. Inoltre, la modalità multiplayer non poteva sicuramente mancare, anzi il gioco sembra proprio fatto apposta; vi assicuro il divertimento è garantito!

Giudicare Constructor si è rivelata un'impresa assai ardua. Se, infatti, avrete fatto caso al rapporto tra il voto globale e quelli che seguono, noterete di certo una leggera contraddizione che vi confesso essere del tutto intenzionale; per questo occorre dare qualche spiegazione. Il gioco è l'espressione massima di completezza strutturale ed efficienza a livello di programmazione. Ogni aspetto gestionale è stato curato nei minimi particolari consentendo al giocatore di poter controllare ogni elemento senza far riferimento a scomode sfilze di numeri (l'unica schermata informativa che fa eccezione si riferisce ai conti bancari, ma quasi mai serve entrarne in dettaglio). Per di più, tutto gira perfettamente senza rallentamenti o bug di sorta, a dimostrazione del fatto che quelli della System 3 sono programmatori con i "controzebedei". Tecnicamente, il prodotto utilizza le capacità del PC nel miglior modo possibile; abbiamo, infatti, in campo grafico animazioni molto particolareggiate e rappresentazioni di tutti gli edifici molto belli e dettagliati (mi stupirei del contrario in un gioco che sfrutta l'alta risoluzione) e, per quanto riguarda il sonoro, le nostre orecchie saranno di continuo allietate da campionamenti molto accurati garantendo una gamma di SFX digitalizzati al massimo del realismo.
Arrivando a parlare di giocabilità, si inizia a capire il perché abbia deciso di affibbiare al gioco un inaspettato 87, malgrado l'alta qualità tecnica e il buon livello di divertimento espresso dai voti secondari. Constructor è divertentissimo, esilarante e coinvolgente ma, nonostante ciò, presenta degli aspetti strutturali che lasciano perplessi. Alla grande attrattiva procurata dalle tante cose che possiamo fare, si contrappone una difficoltà quasi stressante nel momento in cui occorra risolvere un compito assegnatoci entro i brevi tempi stabiliti. La cosa che fa veramente incavolare è che, nella maggior parte dei casi, la mancata risoluzione di questi compiti porta alla definitiva conclusione del gioco e, se si pensa che varie missioni si possono accumulare, è evidente che la propria carriera è quasi sempre legata a una corsa contro il tempo (il mio maggior nemico anche nella vita di tutti i giorni). In più, nel frattempo dobbiamo occuparci dello sviluppo delle nostre proprietà (che implica una miriade di fattori) e, come se non bastasse, anche degli scherzi o danni procurati dagli avversari. In pratica, le cose si fanno complicate fin dall'inizio, peggiorando man mano che le nostre proprietà aumenteranno. Questo anche al livello di difficoltà più facile. Abbiamo così una frenesia di gioco quasi estenuante, molto rara in questo genere di giochi, che purtroppo non viene agevolata da un'interfaccia leggermente scomoda. In sintesi, possiamo parlare di un gioco strategico di grandissima qualità, spassosissimo, completissimo, ma forse non calibrato alla perfezione. In modalità multiplayer le cose si fanno molto più divertenti e questo mi lascia l'amaro in bocca se penso che non tutti hanno la possibilità di collegarsi in rete, perdendo una gran parte del divertimento. Voglio comunque sottolineare che questo prodotto merita l'apprezzamento non solo degli appassionati del genere, anche perché, nonostante non ci siano cose mai viste, Constructor rappresenta una piacevole novità nell'immenso mare dei giochi appartenenti al filone da me tanto amato. È iniziata la sfida dei giochi strategici della nuova generazione... e io ci sguazzo di brutto!

La schermata del quartier generale riassume tutte le informazioni a noi necessarie; in più potremo creare nuovi lavoratori da altri inquilini o viceversa.

Qualche giorno fa discutevo con un amico se i giochi "meno attraenti" fossero quelli brutti o quelli noiosi. Mi ero dimenticato di quelli frustranti...

A cura di Andrea "Anakin" Giolito (anakin@bbs.infosquare.it)

Qualche tempo fa, nel vecchio west per intenderci, viveva un pistolero fuorilegge cattivissimo e arrabbiatissimo di nome Caleb, un giovane diciassettenne, la cui principale occupazione era quella di stendere chiunque gli capitasse a tiro nei modi più cruenti (tipo BDM nei giorni di chiusura...). Un giorno, attratto dalle macerie di una fattoria in fiamme, Caleb incontra una tipa di nome Ophelia stesa di fianco ai corpi senza vita del marito e del figlio. Chiaramente Caleb si invaghisce della sfortunata e scopre che la causa del rogo è una ritorsione della setta satanica di Tchernobog, della quale il marito faceva parte e da cui si voleva staccare. Entrambi cominciano a questo punto ad adorare il Culto Segreto e a entrare a far parte della cerchia dei Prescelti. Ma una notte, insieme a altri due adepti, subiscono le ire del loro Dio satanico, che comincia a dilaniarli uno a uno, e rapisce l'amata consorte di Caleb. Indovinate un po' come andrà a finire? Come avrete chiaramente capito, il vostro ruolo sarà quello di Caleb, e il vostro compito di riportare indietro la vostra amata, cercando di mettere fine al dominio del Divoratore di Anime. L'unico piccolo problema consiste nel fatto che siete morti, e solo aprendovi strada da una tomba, puzzolenti e anche un po' cadaveri, potrete attuare la vostra vendetta. La trama, che si potrebbe facilmente confondere con quella di un qualsiasi film horror di serie B, non è altro che un pretesto per introdurre l'ennesimo clone di un genere tanto osannato, quanto abusa-

Buona parte del secondo episodio è caratterizzata da scenari innevati. In effetti, sono anche un po' troppo monotoni (vedi le siepi a forma di parallelepipedo)...

Alternativa

Duke Nukem 3D (3DRealms): ancora oggi uno dei punti di riferimento (e di discussione con i fanatici di Quake) in questo campo. Con un supporto per il multiplayer ancora ineguagliato, Duke Nukem 3D resta ancora oggi uno dei migliori interpreti di questo inflazionato genere.

Help

- ✗ L'arma più utile è la pistola lancia razzi (no, non sto scherzando !); un colpo di Flare, e qualunque nemico "normale" smetterà di essere un problema.
- ✗ Non buttatevi a capofitto nella mischia: non state giocando a Doom e due nemici nascosti vi condurranno alla schermata "load game".
- ✗ Salvate la partita ogni volta che dovrete girare un angolo...

Specs

16 MB

Pentium 75 Mhz

VGA 256 colori (VESA compatibile)

SoundBlaster o compatibile

Tastiera, mouse e joystick

È necessario un driver VESA come l'UNIVBE, meglio se la versione 5.3

L'ingresso del castello di uno dei livelli finali. Non è certo una novità l'amico appeso e mezzo squartato come fregio d'ingresso. Doom docet...

to: ovvero quello degli sparatutto in prima persona. Diviso in quattro episodi, ognuno dei quali composto da sei a otto livelli, Blood cerca di portare un elemento in più a questo fortunato filone videoludico, ovvero la presenza di scene decisamente gore e altamente splatter . Quello che accomuna tutti gli aspetti del gioco è, come si può intuire, la grande abbondanza di schizzi di sangue e di altre macabre nefandezze. Qualche esempio?

Avversari che esplodono, che vengono fatti a pezzi, che bruciano vivi, che vengono crivellati da proiettili esplosivi, incendiari, smembrati con bambolette vodoo, bruciati fino alle ossa da bombolette spray (per l'occasione trasformate in lanciafiamme), dilaniati da dinamite, elettrificati, scuoiati... e si potrebbe andare avanti parecchio, considerando che alcune volte la stessa arma ha un effetto differente a seconda della tipologia di nemico che affrontiamo. I livelli, poi, hanno delle ottime ambientazioni.

Togliamo la casa infestata, il vascello pirata o le miniere maledette, che ne dite di un Luna Park pieno di interessanti padiglioni (uno per tutti: fate tre centri calciando le teste dei vostri avversari morti dentro una grande bocca in movimento...), un treno in corsa o una battaglia su guglie e crepacci rocciosi? Certo, nessuna novità, ma ciò non toglie il fatto che quello che accomuna i vari episodi sia qualcosa di più del semplice aspetto grafico, un filo comune fatto di sadismo e ironia, un connubio che prende sempre più piede nel mondo videoludico, e un pregio del quale Blood si può fregiare senza problemi, fatto più unico che raro.

No, quello che ho al collo non è un amuleto all'ultima moda, ma una mano putrida ansiosa di fare amicizia. Blood è pieno di elementi gore con cui fare i conti.

Evviva la fantasia! Ecco il famoso cannone Tesla in tutto il suo splendore.

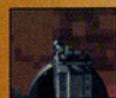
L'arma preferita dal radiografo! Il povero macellaio pazzo con l'alito pesante ha avuto un'esperienza elettrizzante.

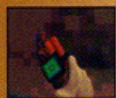
Attrezzi da cucina

ZOOM IN

Forcone
L'arma di base. Non ha bisogno di munizioni e si può utilizzare solo a corta distanza. La potete utilizzare per squartare i cadaveri a terra in cerca di bonus.

Pistola lancia razzi
L'arma definitiva. Lancia proiettili incendiari in grado di incenerire in poco tempo anche il più coriaceo degli avversari. Se colpiti, l'unica via di fuga è quella di buttarsi in acqua.

Fucile a canne mozze
Poteva mancare? Devastante a corta distanza, perde di efficacia contro un avversario a più di venti metri da voi. Semplice ed efficace, il vostro miglior amico.

Mitragliatore Thompson
Utilizza dei tamburi di munizioni che hanno due particolari caratteristiche: sono quanto di più preciso possiate utilizzare e si consumano molto velocemente. In compenso fanno tanto male.

Dinamite
Per la serie: "Che festa è se non ci sono i fuochi artificiali ?". Utile per aprirsi varchi tra i muri, o per smembrare i nemici dietro l'angolo senza problemi.

Detonatori remoti
In pratica, si tratta di alcuni dispositivi che potrete applicare alla dinamite, in modo da essere in grado di innescare un'esplosione a distanza, con tutta tranquillità, senza alcun problema.

Detonatori a "vicinanza"
Una volta lasciati a terra avrete circa cinque secondi prima che la sicura si stacchi dal dispositivo. A questo punto sarà meglio non passare da quelle parti perché non fa distinzioni tra voi e i nemici...

Inceneritore
Il lanciarazzi come noi lo conosciamo. Lancia una palla di napalm molto "caldo", in grado di fare piazza pulita di una decina di nemici in un colpo solo.

Banbola voodoo
Questa bamboletta non lancia né proiettili, né bombe. In compenso avrete uno spillone con cui punzecchiarla, per avere lo stesso danno riportato sul vostro avversario.

Bomboletta di aereosol
Dal giorno in cui apparve la prima motosega (Doom) il sogno di ogni giocatore è stato il lanciafiamme. Zippo + deodorante: nemico bruciacchiante.

Cannone Tesla
Quando la sedia elettrica è troppo ingombrante, ma vogliamo sortire o stesso effetto. Il fascio lanciato da questo cannone è in grado di fare l'elettroshock a chiunque sia abbastanza sfortunato da trovarsi di fronte.

Succhia vita
Una variante della bambola voodoo, ma molto più potente. La cosa divertente è lo scambio di energia vitale con i vostri nemici. Un po' come la serpent staff del chierico di Hexen.

OPINIONE

Graficamente il titolo si presenta come una "total conversion" di Duke 3D, quindi un ambiente simil 3D con sprite ad hoc divisi tra nemici e oggetti scenografici. L'atmosfera è cupa e riuscirebbe a coinvolgere il giocatore se non fosse per un piccolo particolare: il livello di difficoltà è qualcosa di disumano. Ho sviscerato tutti i cloni in questo genere, da Wolfenstein 3D a Blood e mai mi è capitato di trovarmi morto, nel primo livello, nel primo episodio, con il massimo dei punti vita, dopo aver scelto il livello di difficoltà più ridicolo presente nel gioco, solo per un paio di colpi sparati da un monaco dietro l'angolo e neppure a bruciapelo. Se non fosse per questo errore gigantesco, capace di minare il divertimento e la longevità del gioco (nel senso che la terza volta vi viene voglia di giocare a frisbee e buona notte...), Blood sarebbe un'ottima conversione di Duke. Una cosa è OutLaws, per il quale la scelta dei programmatori è stata motivata dal fatto che il gioco si pone più come riflessivo che come un titolo d'azione, e un'altra cosa è trovarsi orde di avversari che ancora un po' vi fanno fuori solo a guardarvi. Come scrivevo nel cappello introduttivo, più si va avanti e più la frustrazione fa venire voglia di tornare indietro. Senza contare poi che non si sentiva certo il bisogno di un titolo del genere, un altra goccia nel mare dei cloni...

TERRACIDE

A cura di Stefano Gradi (stephan@galactica.it)

Un clone di Descent? Sembrerebbe, non vedo l'ora di provarlo, magari ho trovato il titolo capace di non farmi attendere il terzo episodio del videogioco dei Parallax

Penso che tutti voi conosciate Descent e relativi seguiti, non potrebbe essere altrimenti, per quello che io considero essere il videogioco più bello mai realizzato. Molti di voi non saranno d'accordo con me, ma io li invito a finire tutti gli episodi, giocare per ore e ore in rete o via Internet. Sicuramente alla fine questi avranno cambiato idea. Ok, basta parlare di Descent, spostiamo l'attenzione su questo Terracide, primo vero clone del Capolavoro.
Dunque, un po' di trama per cominciare: diversi secoli fa, un gruppo di persone scontente lasciò la terra per rifarsi una nuova vita nello spazio, colonizzando alcune stelle. I mondi che conquistarono si rivelarono meravigliosi e affascinanti, ma alquanto ostili dal punto di vista ambientale e climatico. I coloni si videro così costretti ad adattarsi per sopravvivere e, con il passare del tempo, utilizzarono tecnologie avanzate per modificare il proprio corpo. Per secoli non si ebbero più loro notizie, finché un bel giorno la loro flotta non fu individuata appena fuori l'atmosfera terrestre. Fu subito inviata una nave spaziale ad accoglierli, ma loro non furono altrettanto gentili, dichiarando fin da subito di voler conquistare la terra. La loro flotta era veramente imponente, solo la sua distruzione poteva evita-

Questo è l'inizio di Terracide, l'avvicinamento e la successiva entrata all'interno della nave nemica più piccola e più vicina.

Questo caro essere metallico è uno dei primi nemici che incontrerete; non vi pare che assomigli agli stupidi robot di MDK (quelli con il bersaglio in faccia)?

Differenze? Qualcuna

ZOOM IN

Come forse saprete, il mercato videoludico è stato recentemente invaso da numerose schede acceleratrici, in grado di far girare i giochi che sfruttano motori tridimensionali a velocità impensabili fino a qualche mese fa. Naturalmente, qualcuna è meglio di qualcun'altra, ma magari costa un po' di più. Come fare a scegliere, quale sarà la scelta migliore? Purtroppo, non ho a disposizione sufficiente spazio per eseguire un test dettagliato (magari oggetto di un futuro speciale) e quindi mi limito a eseguire un confronto tra le diverse versioni di Terracide. Avendo un Pentium 200 dotato di Mystique e Monster 3D, ho pensato di configurare Terracide per ognuna delle due e, come terza opzione, le ho disabilitate entrambe. Qui sotto potete vedere due foto per ciascuna delle tre versioni, una con visuale interna e una con visuale esterna. Naturalmente gli oggetti visibili sono gli stessi, così come le sorgenti di luce, l'unica cosa che cambia è il supporto grafico utilizzato. C'è da aggiungere che, in ogni caso, è stato selezionato il maggior numero di dettagli possibile. Osservando le immagini, potete notare sostanziali differenze in termini di qualità, differenze che riguardano anche l'effettiva fluidità.
Quindi abbiamo un'assoluta eccezionalità per quanto riguarda la 3Dfx (spettacolare e velocissima, dovreste vedere gli effetti di luce e trasparenza) accompagnata da risultati di tutto rispetto per la Mystique. In termini di velocità, dimenticatevi di Terracide se decidete di emulare gli effetti via software utilizzando le semplici DirectX.

DirectX

Mystique

3Dfx

SPECS

RAM MINIMA	16 MB
CPU	Pentium 90Mhz
VIDEO	SVGA (320x200 fino a 1024x768), supporto per schede acceleratrici e per MMX
AUDIO	SoundBlaster e compatibili, tracce audio
CONTROLLI	Joystick, tastiera, mouse
NOTE	Raccomandato CD-ROM 8x, scheda 3Dfx
SOFTWARE HOUSE	EIDOS Interactive

TEST

Blam! Un esplosione accompagnata da una doccia di particelle ferrose vi segnala che il numero di robot nemici è sceso di uno.

Visuale esterna della vostra navicella, la prima volta che l'ho vista sono scoppiato a ridere; ha senso, secondo voi, una forma del genere?

Quest'immagine fissa non rende giustizia al fascio di luce emanato dall'indicatore appena lanciato. Potete comunque notare scudi, munizioni e armi.

Magari anche su carta si riescono a vedere i magnifici effetti di trasparenza generati dalle esplosioni. Se così non fosse, fidatevi, sono veramente belli.

re il "terracidio" (mamma mia, che brutto termine!). E così entrate in scena voi, a bordo di una piccola navicella dovrete infiltrarvi a bordo dei giganteschi mezzi nemici e distruggerli (dall'interno) uno alla volta.
Gli interni di queste astronavi sono costruiti da enormi stanzoni e stretti cunicoli (ecco la prima somiglianza con Descent), il tutto è completamente tridimensionale (ecco la seconda) e voi avrete completa libertà di movimento (terza). La visuale di gioco può essere in prima o in terza persona, potete attivare o meno il cockpit e l'HUD, insomma, siamo nella normalità.
Il corredo di armi a vostra disposizione è vasto, potrete sbizzarrirvi tra fotoni, bombe, razzi, mitragliatrici, bombe rimbalzanti, missili guidati, bombe di gravità, laser spaziali, siluri spaziali (mi sembra di essere tornato ai tempi dei robot a cartoni animati...), cannoni "teletrasportanti" e campi omicron.
Le modalità di fuoco sono tre: singolo (un proiettile alla volta), rapido (raffiche che si susseguono a breve distanza) e sparso (colpi che vengono sparati in continuazione e in tutte le direzioni).

Naturalmente, diversi robot e altri trabiccoli armati ostacoleranno il vostro tragitto verso l'astronave madre e, immancabilmente, vi danneggeranno.
Per ovviare a questo, troverete sparsi dei bonus come scudi, munizioni e armi più potenti, oltre ad alcuni pulsanti indispensabili per aprire alcune porte. In vostro aiuto giunge anche un utile meccanismo in grado di lasciare dei "marker" in qualsiasi punto, per far sì che non vi perdiate nei meandri della flotta.
I livelli sono in totale venti, di difficoltà crescente e piuttosto uguali l'uno con l'altro; una volta finiti questi potrete dilettarvi con l'ormai immancabile modalità multiplayer disponibile per partite via network, via Internet, via modem o con cavo seriale.
Ok, per ora ho finito, rivolgetevi pure alle altre sezioni di questa recensione per avere le rimanenti informazioni riguardo Terracide.

ALTERNATIVA

Descent 1 e 2 (Interplay): a mio parere il videogioco più bello mai realizzato, un capolavoro unico in quanto a grafica (vedere il patch per 3Dfx), sonoro e giocabilità; non ci sono parole adeguate per descriverlo, chi non ce l'ha ha perso metà della sua vita.

HELP

✗ Se già avete giocato a Descent, incontrerete pochi problemi nel controllare la navicella, operazione altrimenti complessa, data la scarsa manovrabilità.
✗ Non restate mai fermi, muovetevi sempre, a destra o a sinistra, verso l'alto o verso il basso; se restate immobili per più di qualche secondo farete una brutta fine.
✗ Attenti a non sprecare munizioni o energia inutilmente, siate parsimoniosi, potrebbero essere fondamentali in alcune situazioni.

OPINIONE

83

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Uhm, Terracide mi ha deluso, mi aspettavo molto di più. Effettivamente la grafica non è niente male, le schede acceleratrici sono sfruttate a dovere, il sonoro è piacevole... Ma – sì, c'è un "ma", anzi, più di uno - i livelli e le texture si assomigliano un po' tutti, il design degli stessi non mi è parso brillante, così come l'uso dei colori.
Lo stesso dicasi per le musiche: sentita la prima, sentite tutte. Intendiamoci, non sono brutte, solo anonime. La giocabilità risente molto della scarsa maneggevolezza della vostra navicella, scordatevi le evoluzioni a 360° e le corse attraverso i tunnel di Descent, qui si va a trenta all'ora, girarsi su sé stessi fa venire il latte alle ginocchia, mirare i nemici, poi, è impresa tutt'altro che facile. La longevità è assicurata dal buon numero di livelli disponibili e dalla possibilità di giocare in multiplayer. Purtroppo, non basta supportare le schede 3D per ottenere un capolavoro, bisogna considerare anche altri parametri non proprio estetici, primo fra tutti il livello di coinvolgimento. Descent è il numero uno in questo, l'azione è frenetica, i piccoli enigmi non interrompono mai l'azione, l'interesse rimane vivo dall'inizio alla fine. Forse un altro difetto di Terracide è questo, l'essere il primo concorrente diretto del titolo della Interplay e uscirne sconfitto su tutti i fronti; anche per quanto riguarda la grafica, visto che il nuovo patch per 3Dfx rende spettacolare un gioco uscito un bel po' di tempo fa. Nonostante tutto questo, però, Terracide non è brutto, anzi è addirittura piacevole, a patto di non fare confronti con altri videogiochi in soggettiva.

A CURA DI GIANLUCA TOSCA - (PCGAME@CONTATTO.IT)

Da questa mappa sceglierete la missione, la gigantesca "A" simboleggia il compimento della missione. Sono o non sono bravo?

Ecco a voi un nuovo passatempo, per tutti quelli che non si sono ancora stufati di salvare il mondo

Mi faccio i complimenti per la posizione, riparato dalle casse posso sventagliare all'impazzata per sfoltire le file dei nemici.

Nella vita ci sono molti modi per ottenere qualcosa, i metodi sono veramente tanti e tutti validi. Potrei illustrarvi le diverse tecniche di ogni singolo redattore, ma occuperei un po' troppo spazio. Personalmente, quando voglio qualcosa mi attacco alla maglietta di chi di dovere e con voce frignante ripeto all'infinito la richiesta. Questo breve preludio mi serve per introdurvi il grande protagonista di questo gioco, l'agente Armstrong appunto. Una personcina che, a mio parere, è un tipico utilizzatore del metodo: " Dammelo-o-ti-apro-come-una-cozza". Insomma, non credo di dover aggiungere altro per farvi comprendere lo stampo del nostro eroe, proprio adatto al macello che dovrà compiere. Andiamo in gita nell'anno del Signore 1935, dove un cortesissimo gangster crea un organizzazione criminale in grado di piegare senza pietà tutte le difese mondiali. Persino la nota "Agenzia" viene annientata prendendo prigionieri tutti gli agenti. Il mondo sembra destinato ad essere dominato da un mariolo senza pietà. Non c'è più speranza quando, come un fulmine a ciel sereno, il miglior agente dell'agenzia riesce e fuggire con informazioni di vitale importanza. L'umanità ha un'ultima possibilità: l'agente Armstrong. Comincerà in questo modo la vostra, decisamente cartoonesca, avventura nel tentativo di riportare pace e giustizia sulla Terra. Dal vostro quartier generale, in pratica un menu delle opzioni molto carino, potrete partire per la prima facile missione. Armati solo delle vostra fida mitragliatrice e di una copiosa

ZOOM IN

Che paura mi fa...

Il soldato semplice, da solo è una chiavica, peccato che sarà quasi sempre male accompagnato.

Il lanciafiamme è di media gittata, ma molto veloce, però il soldato si muove lentamente.

Questo losco figuro è uno dei Gangster e la sua mitragliatrice fa discretamente male.

I colpi del mortaio sono praticamente inschivabili, meglio eliminare il problema alla radice.

La torretta è molto dolorosa e pure molto dura da spaccare, fatevi coraggio.

Non fatevi ingannare dalla semplice pistola perché l'ufficiale è un vero cecchino.

Il corpulento soldato vi farà parecchio male col suo lanciamissili, almeno lento a caricare.

Siate svelti a colpirlo, perché in pochi secondi si leverà in volo e lancerà fiumi di bombe.

SPECS

16 MB

Pentium 90 Mhz

SVGA (640x480)

Sound Blaster e compatibili + tracce audio

Tastiera e Joystick

Solo W95, consigliato Joystick almeno a quattro pulsanti, meglio sei

Siamo in un Hangar, la situazione è tesa, ma grazie a proiettili potenziati (lo vedete dai pallettoni più grandi) me la caverò bene.

Salvo per un pelo. La mandria di soldati armati di lanciafiamme ormai non può farmi più nulla, un attimo ancora e sarei morto.

Non mancherà una certa varietà nelle vostre armi, in questo caso la granata fermerà bruscamente l'afflusso di soldati dalla porta.

massa di muscoli, vi troverete "in casa del nemico" con il preciso scopo di fare danni. Non ci saranno punteggi di sorta a seconda di quanti uomini fate fuori, quindi, essendo le munizioni sempre troppo poche, non sparate inutilmente. L'unico fattore importante, oltre a salvare il deretano, sarà di centrare gli obbiettivi della missione: vi assicuro che saranno molto vari, pur essendo quasi sempre nell'ambito della distruzione, e spazieranno dal salvare Tanya prigioniera a radere al suolo determinati edifici. Niente paura, ci saranno anche i massacri quando vi verrà richiesto di uccidere un certo numero di cattivi. I più attenti avranno notato che ho parlato di missioni, sappiate che quasi sempre avrete due incarichi da portare a termine. L'obbiettivo secondario molte volte sarà il più arduo e il primario, invece, è quello che vi permetterà di passare al livello successivo. Infatti, una volta portato a termine almeno il "lavoro" più importante, dovrete recarvi nel punto di raccolta e segnalare la vostra presenza con un razzo luminoso. A quel punto il gioco sarà fatto e sulla vostra bella mappa compariranno le successive locazioni da disinfestare. Non avrete a che fare con vite limitate e salvataggi "tattici", se morirete vi toccherà ripetere daccapo il livello o scegliere un'altra missione. Lo spazio è quasi terminato, tuttavia sarebbe sgradevole congedarmi senza parlarvi di armi e nemici. La mitraglietta standard potrà essere potenziata da power-up cumulabili solo per quanto riguarda la durata, ma non sarà l'unico vostro giocattolo. Proiettili esplosivi, missili, bombe, fumogeni vi saranno molto utili e saranno molto coreografici. I nemici saranno: tanti, bene armati, cattivi e precisi. Non sarà raro e facile dover badare anche a sette o otto cattivoni contemporaneamente, soprattutto perché ci vorranno più colpi per uccidere un briccone, addirittura anche per i soldati semplici. Casse, colonne e altro ancora vi offriranno riparo e vi assicuro che ne avrete bisogno.

ALTERNATIVA

Guts'n'Garters (OCEAN): un ibrido di tutto rispetto, molta azione e missioni spionistiche. Tra l'altro un bel "78" sul numero di Luglio/Agosto.

Firo & Klawd (BMG): arcade isometrico molto poco serioso, ma non per questo scarno di combattimenti e distruzione, insomma botte da orbi.

HELP

- ✗ Se non possedete un joystick, vi consiglio d'impratichirvi a sparare nella stanza di addestramento.
- ✗ Generalmente, i potenziamenti dell'arma (la palla con su la "P") sono a tempo limitato.
- ✗ Non accanitevi sui cattivi, in alcuni punti infiniti, a meno che non sia l'obbiettivo della missione.
- ✗ Personalmente apprezzo moltissimo i proiettili esplosivi: comodi, quantità onesta e dolorosi.
- ✗ Le vostre granate o bombe non vi faranno del male anche se sarete al centro dell'esplosione.

OPINIONE

81

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

1 2 3 4 5

Con gioia e solerzia, mi accingo a giudicare Agent Armstrong in tutte le sue peculiarità. Come di consueto, comincerò dagli aspetti poco piacevoli del prodotto. Primi fra tutti gli inconvenienti dell'ambiente 3D a profondità variabile; in pratica: spesso la prospettiva falserà le distanze e le proporzioni, rendendo difficoltosi particolari passaggi costituiti essenzialmente da salti o acrobazie varie, per non parlare di quando verrete colpiti dai nemici pensando di essere ben riparati. Forse si sarebbe potuto risolvere il problema con differenti visuali in punti particolari, impostazione ricca anch'essa d'inconvenienti. Tutto questo, ovviamente, senza nulla togliere agli altrettanto grandi pregi della "profondità". In poche parole si possono tradurre in maggiore giocabilità e realismo, senza trascurare la ventata di freschezza che soffia su un genere di gioco abbastanza datato. Sotto qualsiasi aspetto lo si guardi, AA rimane un arcade "sparatutto", dove dovrete essenzialmente distruggere e uccidere. Niente di nuovo sotto questo profilo, fortunatamente alcuni accorgimenti riescono a risollevare le sorti del prodotto, anzi a renderlo addirittura gradevole. Lo stile spiccatamente comico e cartoonesco riesce a caratterizzare molto il gioco, distinguendolo dai "polpettoni guerreschi" tristemente, per molti, sinonimo di arcade. La struttura di gioco, in particolare la possibilità di scegliere tra due o più missioni, quindi differenziare il percorso verso l'obbiettivo finale, riesce a non annoiare il giocatore che in altri "sparatutto" si fossilizzava su un obbiettivo particolarmente arduo. Vi assicuro comunque, che in AA avrete solo la scelta di dove accanirvi, infatti sarà tutt'altro che uno scherzo riuscire a passare alla missione successiva. Ne trarrà enorme vantaggio la longevità, un fattore generalmente ad alto rischio in questo genere di giochi. Diventerete delle perfette macchine da combattimento, degne del traboccante ammasso di muscoli che guiderete in quest'avventura. I soldati e mezzi nemici non vi renderanno la vita facile, sebbene ogni nemico rimarrà entro il suo stretto raggio d'azione (non vi capiterà cioè che un nemico non ucciso vi segua nelle schermate successive). Una piccola carenza dell'IA, o forse la scelta di non rendere i combattimenti talmente realistici da essere quasi impossibili. Piacevoli tracce audio molto a tema allieteranno le vostre peripezie, e chissà che questa non sia l'ultima volta che il mondo è nei casini. In sintesi Agent Armstrng è un prodotto godibile e discretamente congegnato, che tuttavia non mi sento di etichettare come un "must", se non per patiti del genere.

Hard Core 4x4

A cura di Diego "Douglas" Cossetta - (douglas@aginet.it)

Ma vi ricordate le ore passate davanti ad un C64 con il joystick in mano e la cassetta di Buggy Boy nel registratore dell'amato computer? Come? Le Ore che ricordate sono solo quelle che sbirciavate in edicola? Che tristezza!!!... (per la serie: "Piccolo momento hardcore").

Mmmhhh...due giochi dedicati alle corse off-road tra bigfoot, nello stesso mese, recensiti sullo stesso numero e per di più affidati allo stesso redattore...oserei dire: niente male! Ma torniamo alle cose serie. Diciamo subito che, vista la totale assenza di trama e di ambientazione (e meno male!), mi sembrerebbe più opportuno e sensato passare subito all'analisi del titolo in questione, in modo da poterlo sviscerare sotto tutti gli aspetti, sia positivi che negativi.
Dopo aver terminato l'installazione (che potrete preferire tra minima, normale o completa) e dopo aver assistito alla brevissima introduzione filmata, vi troverete subito davanti al primo menu che vi proporrà di scegliere la modalità di gioco: qui avrete la possibilità di decidere se affrontare da soli il computer, se giocare con un amico sulla stessa macchina (nel senso di "calcolatore" e non di "autovettura"...), o se connettervi a un avversario umano via modem o rete; da questo menù potrete, inoltre, accedere all'area dedicata ai settaggi legati agli aspetti puramente "tecnici", e cioè tutto ciò che riguarda grafica e sonoro.
In seguito alla prima ardua decisione (a meno che siate dei vili ignavi: in questo caso sarete condannati a correre per l'eternità sventolando una bandiera in una mano, e reggendo un computer portatile bloccato al menù iniziale del gioco nell'altra...), arriverete, spossati dallo sforzo, alla seconda (e ultima) fondamentale schermata di scelta: cominciamo subito col dire che - a differenza di tutto il resto del programma, che è realizzato in sei diverse lingue a seconda delle vostre preferenze (tra cui compare

Ribaltarsi sarà quasi impossibile, ma quando vi succederà dopo due o tre ruzzoloni tornerete magicamente sulle quattro ruote...decisamente poco realistico, come tra l'altro l'assenza totale del danneggiamento alla vettura in seguito agli scontri.

I paesaggi, sono talvolta "ornati" da elementi fissi ed appiccicati al fondale che non fanno altro se non rovinare il dettaglio grafico.

Talvolta i colori e le ombreggiature delle piste sono scelti in modo tanto infelice che vi capiterà di perdere la pista nell'oblio delle tenebre.

Sono disponibili quattro diverse visuali di gioco: a parte quella interna (nella foto), le altre non si differenziano in modo sostanziale tra di loro.

Come potete vedere le barre colorate riassumono brevemente le caratteristiche del mezzo; le macchine segrete sono contraddistinte da valori alle stelle.

incredibilmente anche l'italiano) - in questo menu verrete lasciati in balia di stilizzate quanto incomprensibili icone, che vi forniranno l'accesso alla modifica di tutti i parametri variabili; dopo aver effettuato qualche esperimento per comprendere la corrispondenza tra gli arcani disegnini ed i relativi ambiti, comincerete ad apprezzare veramente il gioco che avete tra le mani...perché? Beh, lo vediamo subito. Vi accorgerete subito che - sia nel menù dedicato al tipo di gara da affrontare , che in quelli legati alla scelta di veicolo e percorso - alle possibilità "visibili" ed effettivamente opzionabili, se ne accosteranno non poche contraddistinte da un grosso punto di domanda e che non potrete utilizzare: il numero ed il tipo di veicoli e circuiti che avete a vostra disposizione, è infatti legato al livello di difficoltà con cui giocate; all'inizio potrete gareggiare solo nella classe "novice", mentre vincendo il relativo campionato avrete accesso anche ai successivi ranghi di "pro" e "asso" che vi forniranno la possibilità di utilizzare anche le vetture ed i tracciati per così dire 'segreti'. Secondo il mio modesto parere, questo modo di concepire il gioco non può far altro che risultare positivo, in quanto ha come unico effetto di aumentare a dismisura il grado di longevità del titolo: ditemi chi tra voi non giocherà alla morte per poter scoprire fino all'ultimo mezzo disponibile...e calcolando poi che dei veicoli nascosti si hanno fin dall'inizio a disposizione le caratteristiche di velocità, tenuta ed accelerazione (i cui livelli non sono davvero indifferenti), la corsa al mezzo più pompato diventerà davvero inarrestabile! In ogni caso sappiate che dalla prima partita potrete optare per sei vetture (su 13 totali), sette tracciati (su 9) e tre modalità di gioco (su 9): queste ultime in particolare sono la gara singola, il campionato o la sfida contro il tempo. Una volta che vi sarete trastullati con tutte le opzioni del caso, potrete finalmente (ed era ora...dopo più di 3000 caratteri scritti!) iniziare la gara. La prima cosa che salterà subito all'occhio sarà la grandissima cura riposta nei dettagli sia dei fondali che dei mezzi: già ad una risoluzione di 640x480, potrete notare tutti si sassolini sul tracciato o le venature delle assi che fungono da guardrail, e questo non potrà far altro che garantire un immediato senso generale di gran realismo a tutta la simulazione. Solitamente le gare si svolgono su circuiti chiusi che andranno ripetuti per un numero variabile di volte, senza particolari limitazioni di tempo (avanzando nel livello di difficoltà, comunque, gli stessi percorsi andranno ripetuti per un maggior numero di giri). Se affronterete il campionato, poi, alle diverse posizioni di arrivo, saranno associati a scalare un numero sempre minore di punti che - al termine della stagione - permetteranno di stilare una classifica finale che decreterà l'eventuale passaggio di categoria. Ok, gli aspetti più generali del gioco li abbiamo visti praticamente tutti: per le chicche che il programma offre e per le due o tre pecche che purtroppo non gli garantiscono le qualità per poter diventare un vero e proprio must nel suo genere, vi rimando invece al commento ed alle didascalie.
Ave a voi.

HELP

- ✗ Leggetevi subito il manualetto di dieci pagine per districarvi e non perdere tempo nell'ostico menù iniziale a icone.
- ✗ Al via, partite subito a tavoletta in modo da passare fin dall'inizio in testa: sorpassare sui tortuosi sentieri di montagna che dovrete affrontare vi farà perdere un sacco di tempo.
- ✗ Quando vi ribaltate, per recuperare in un attimo il senso dell'orientamento, cercate subito le altre vetture e seguitele...loro non sbagliano mai!

ALTERNATIVA

Monster Truck Madness (Microsoft): titolo simile, ma ormai troppo datato per reggere il confronto con il neonato di casa Gremlin...soprattutto sotto il profilo tecnico. Monster Trucks (Psygnosis): (meno veicoli) + (meno tracciati) + (meno cura a livello grafico) = meno divertimento.

OPINIONE

Ok, risposta a bruciapelo alla domanda che molti d voi si staranno sicuramente ponendo dall'inizio della recensione: vi dico subito che Hard Core 4X4 - rispetto a Monster Trucks - è proprio su di un altro pianeta! Forse grazie alla grafica molto più nitida e dettagliata (giocare a 800x600 è davvero una delizia per gli occhi), il gioco appare fin dall'inizio gradevole, ma questa preferenza a livello puramente estetico si estende subito anche per ciò che riguarda la giocabilità, non appena iniziate la prima partita. I tracciati sono molto più "ragionati" e vari nel loro genere, ma purtroppo talvolta appaiono anch'essi davvero incasinati (come tra l'altro già avveniva per il titolo della Psygnosis): devo infatti ammettere che anche con HC4X4, alle prima partite - quando mi capottavo - non capivo più dove dovevo andare e da che parte era la pista, e solo dopo aver memorizzato la direzione delle curve dei diversi circuiti si riusciva a scongiurare questo pericolo. Purtroppo il sonoro non è decisamente all'altezza di tutto il resto del programma, visto che il rombo del motore assomiglia piuttosto al ronzio di una lavatrice (con prelavaggio e centrifuga annessi), ma se vogliamo possiamo dire che non è questo l'elemento caratterizzante in un gioco di questo genere. In conclusione? Meglio dei concorrenti dello stesso genere sul mercato, ma non ancora un prodotto che verrà ricordato nei secoli dei secoli. Gli appassionati di questo genere (se mai ce ne sono), possono andare ad occhi (quasi) chiusi. La versione 3Dfx si difende bene, con la solita bella grafica, insomma la sostanza rimane uguale: un bel gioco, con qualche problemino non eccessivamente grave.

Mmmhhh...qui la situazione si fa hardware!!!

Beh, ecco uno dei rari casi in cui il classico box con la scheda tecnica risulta davvero insufficiente a contemplare le richieste hardware di un gioco: non ci crederete, ma una delle cose che inizialmente mi ha più colpito in Hard Core 4x4 è stato il livello delle componenti necessarie a far girare il gioco in modo più che soddisfacente: mettendo da parte per un attimo i requisiti minimi già elencati nell'apposito box (P120 con 16MB e scheda video SVGA), per potersi godere il gioco al meglio, la Gremlin consiglia un Pentium 166 con 32MB di RAM...e già non è poco! L'elemento però più interessante è costituito dall'enorme "apertura" del titolo nei confronti delle tecnologie più evolute: HC 4x4 supporta infatti i processori con tecnologia MMX ed è programmato per sfruttare i vantaggi forniti dalle schede acceleratrici con chip 3DFX, che ormai "fanno" standard. A tutto questo si deve aggiungere poi la possibilità di utilizzare la modalità multiplayer sfruttando un collegamento via modem (minimo 28800 BPS), via IPX o via seriale. Ma se tutta questa "ingordigia" di hardware è da un lato giustificata dalle effettive prestazioni che il titolo offre (è possibile giocare - sia a schermo intero che in finestra - a tutte, e dico TUTTE, le risoluzioni possibili ed immaginabili, sia a 8 che a 16 bit...e se non ci credete date un occhiata alla foto a lato), d'altro canto ciò può fare un attimino pensare: va bene essere all'avanguardia con prodotti sempre più potenti e spettacolari, ma quanti sono i ragazzi che al giorno d'oggi, per godersi davvero il titolo in questione, possono dirsi fortunati possessori di un P200 MMX, con 32MB di RAM, Mystique e Monster 3D? Non credo siano poi così tanti...e se alla fine questa massa di "sfortunati" costituisce la grande maggioranza del target a cui è mirato HC 4x4, si può sapere chi se ne fa qualcosa di tutto questo ben di dio, se poi il gioco avanza ad un fotogramma ogni due secondi sul mio P200 MMX, già ad una risoluzione di 640x480 a 16bit? (comprati una 3Dfx e poi ne ripparliamo! Io ci gioco su 133 Mhz NdBDM)

A cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza (zolthar@zerocity.it)

NOIR

Non è un errore di stampa: semplicemente state osservando un gioco interamente in bianco e nero. E allora?!?

Qualcosa doveva essere andato storto, ormai non c'erano dubbi. Jack non era solito fare tardi agli appuntamenti di lavoro, soprattutto se c'era di mezzo un bionda mozzafiato. Andava matto per le bionde. No, di sicuro gli doveva essere successo qualche cosa e, a quanto pare, toccava proprio a me venirne a capo; del resto quel pazzo di Jack era il mio migliore amico. Tornai a casa in fretta, non potevo perdere tempo: chissà in che razza di disastro si era andato a cacciare questa volta. Certo, era solito finire col fare a pugni con qualche marito geloso, oppure era ancora più semplice che gli sparassero addosso per una sua indagine, più spesso finiva col travestirsi così bene da non farsi riconoscere nemmeno dal suo cane, ma lasciava sempre detto cosa stava per fare, almeno a me. D'improvviso, il trillo del telefono mi fece pensare a un riscatto; i medici la chiamano distorsione professionale, per me è solo lavoro.

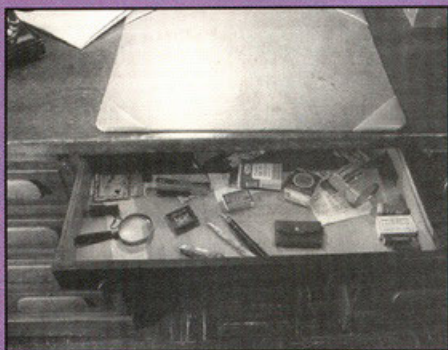
No, non era lui, né qualcuno che chiedeva dei soldi per lasciarlo andare, purtroppo era qualcosa di peggiore. Era Marjoire, la sua segretaria, bionda. Jack era sparito ormai da quattro giorni, senza farsi più vivo: mi chiese di andare al suo ufficio a dare una controllata agli schedari, magari avrei trovato qualche pezza per rattoppare la barca prima di farla affondare del tutto. Presi il revolver

Indovinate un po' chi è costui? Ma va, non lo avrei mai detto...

Un intermezzo: ecco cosa voglio dire quando affermo che Noir somiglia proprio a un film stile anni '60.

RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX2 66Mhz
VIDEO	SVGA (640x480 a 256 colori)
AUDIO	SoundBlaster & compatibili
CONTROLLI	Mouse, tastiera
NOTE	Meglio più RAM, un CD veloce e tanto HDD
SOFTWARE HOUSE	

Due personaggi molto importanti: lei perché è un tocco di gnocca, lui perché somiglia a Mosca...

TEST

Un cassetto della vostra scrivania. Ricordatevi di prendere le chiavi.

e, schiacciando l'acceleratore fino al limite, arrivai all'ufficio. Lo schedario era appena stato aggiornato: c'erano solo sei casi irrisolti, gli ultimi sei ai quali Jack stava ancora lavorando. Strano. Nulla di tutto ciò che lessi mi sembrava scandaloso. Poi, guardando una statuetta cinese, ricordo di un'avventura del passato, mi venne in mente Joan. Era una cantante, bionda, da capogiro, lavorava per un ristorante cinese a Chinatown: Jack aveva perso la testa per lei. Peccato che il proprietario della bettola la considerava come una sua bambolona ... e questo a Jack non andava a genio. La chiamava "il suo uccellino dorato", senza pensare al giallo dagli occhi a mandorla che stava tampinando per quella storia. Sì.
Probabilmente era lì il punto d'inizio: dovevo fare qualcosa prima dell'irreparabile. Il proprietario del Scherazade ha sempre avuto le mani pesanti, tanto quanto i suoi scagnozzi. Non c'era tempo per stare fermi con i denti in bocca: l'azione mi chiamava. Ancora per una volta ... Okkey, okkey, sono o no un grande?!? Ho sempre pensato che avrei dovuto scrivere un libro ... vabbé, comunque adesso conoscete la storia: da questa, di certo, potrete dedurre che si tratti di un'avventura grafica poliziesca dai toni tanto seri quanto cupi. Vestirete i panni di un investigatore privato: dovrete risolvere tutti e sei i casi menzionati prima, se vorrete sapere cosa è successo al vostro migliore amico. Verrete proiettati nella New York degli anni '40, con tutti i suoi annessi e connessi: taxi, autobus, mezzi d'epoca, gorilla, abiti di velluto, pacchetti di sigarette arrotolati, vecchie radio, piedipiatti, quartieri pieni di gangster e droga ... dentro un'atmosfera passata insomma. Proprio qui dentro, in una città in bianco e nero, dovrete vedervela con un cane scomparso, con un libro antichissimo sparito nel nulla, con una banda di cinesi incalliti pronti a farvi snocciolare gli occhi, con la sparizione di un noto cavallo da corsa, con il test di sicurezza di un edificio in fase di costruzione, con il rapimento della bella figlia di un noto commerciante borghese e, infine, col mistero di Jack, più che un uomo, un fantasma. Un'avventura grafica insomma, come quelle già viste in passato. Questa volta però interamente parlata in italiano (ma esiste anche la versione full english se preferite) e con un'interfaccia trasparentissima: basterà muovere il mouse all'interno della locazione e, se questo cambierà forma, significherà che potrete interagire. Come? Semplice: se diventerà una manina vorrà dire che potrete usare/toccare/ prendere/aprire, insomma fare tutto ciò immaginate con tale oggetto, se invece diverrà una freccia, vi potrete muovere in quella specifica direzione. Senza poi dimenticare l'inventario... trasparente pure lui. Già, non c'è. In pratica, avrete sempre tutti gli oggetti presi con voi, ma non ci sarà bisogno di selezionarli per usarli: questi verranno automaticamente usati là dove sarà necessario, e se non vi ricordate cosa vi portate dietro, basterà tornare in ufficio e aprire il giornale, dove è scritto tutto. Qualcosa di nuovo direi; cosa ne pensate? Cosa ne penso io? Opinione!

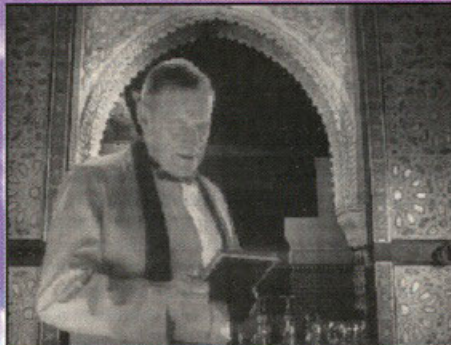
ALTERNATIVA

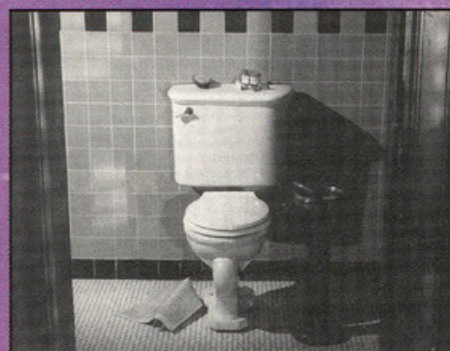
Phantasmagoria 2 (Sierra): beh, dovreste conoscerlo. È il seguito del gioco che gettò le basi dei film interattivi: è un thriller/horror psicologico. Non è proprio la stessa cosa, ma in fondo il genere di avventura è quello.

Rama (Sierra): questo, invece, è il nuovo standard (a mio avviso) delle avventure grafiche stile film. La tecnica usata è fenomenale. È un'avventura fantascientifica dai toni molto seri, da non prendere alla leggera.

HELP

- ✗ Segnatevi sempre gli oggetti raccolti e/o usati, in modo da sapere cosa vi portate dietro.
- ✗ Salvate sempre quando notate delle ombre muoversi verso di voi: la maggior parte delle volte fanno male.
- ✗ I casi da risolvere sono sei: dovrete risolverli contemporaneamente, poiché sono legati tra loro.
- ✗ Tornate sempre dove siete già stati in precedenza: progredendo nell'avventura le locazioni si "arricchiranno".
- ✗ Se siete bloccati in un punto in particolare, contattate il vostro informatore. Risulterà molto utile.
- ✗ Non abbiate paura di sbagliare: se doveste lasciarci le penne verrete rispediti al punto precedente, prima dell'errore.

La babbiona sulle scale crede siamo qui in qualità di fan. La celebrità talvolta fa male, soprattutto se la si perde!

Questo barista sarà davvero utile. Se gli portate una foto, saprà dirvi vita morte e miracoli di chiunque...

Le cose si mettono male. Il tizio sulla sinistra ha una pistola. Spero non voglia aprirmi degli altri buchi...

Questa foto non dice nulla, però volevo farvi vedere l'ufficio del nostro Karim...

OPINIONE

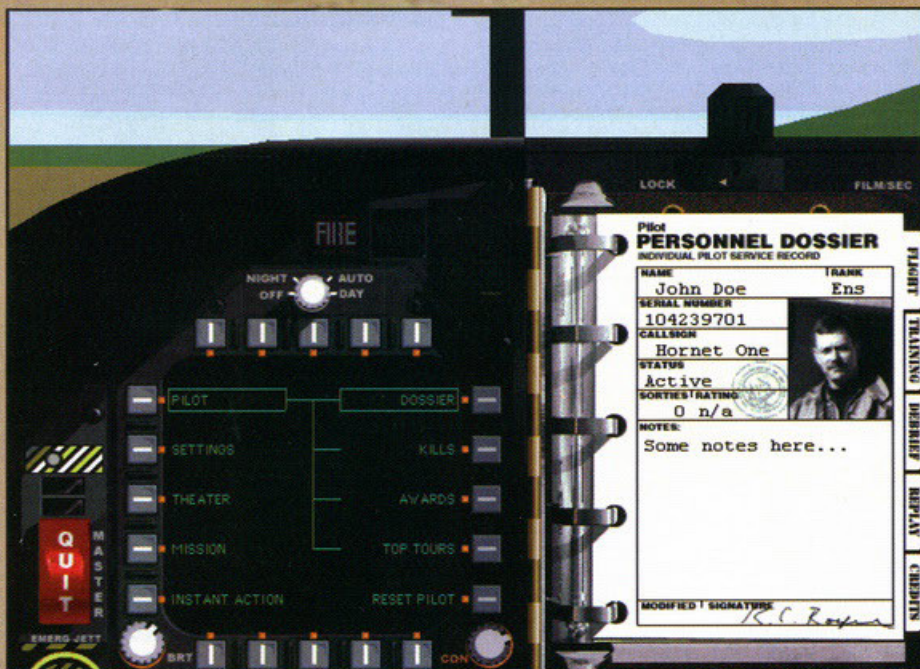
80

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:
1 2 3 4 5

Noir non è il massimo della vita; un po' mi ha deluso, poiché bastava davvero poco per rendere questa avventura davvero fenomenale. Il ritmo che sa dare è troppo alternato: talvolta troppo veloce, così coinvolgente da far pensare, molto più spesso è così lento da diventare insopportabile ed esasperante. Vi ritroverete a girare per locazioni infinite, lunghissimi corridoi pieni d'ombre nascoste dove però in realtà non succede mai nulla, non farete altro che girare e girare, magari pure senza logica perché la trama non è mai chiarissima; i luoghi da potere visitare poi sono così tanti da risultare fuorvianti. Talvolta, si rischia di risolvere gli enigmi a caso, magari perché si crede di fare una cosa, mentre l'azione compiuta è un'altra, in quanto viene usato automaticamente un oggetto che nemmeno ci si ricordava di avere (poter consultare l'inventario solo in ufficio è un po' restrittivo). L'assenza dei sottotitoli (nella versione inglese) è un'ulteriore pecca: chi volesse giocarlo in lingua originale si troverebbe spiazzato, soprattutto a causa delle cadenze dialettali. Però il gioco è bello e riesce a coinvolgere in maniera non indifferente: la grafica, i filmati, la riproduzione degli anni 40 sono fenomenali, da non sottovalutare affatto. La possibilità di settare il livello di difficoltà è cosa gradita. Anche il sonoro non è da meno, sebbene lo si possa apprezzare quasi esclusivamente negli intermezzi. Gli SFX sono buoni; nulla di eccezionale, ma adatti all'atmosfera. La traduzione in italiano è ottima, anche se talvolta tende quasi al comico (cosa normale). L'interazione forse è troppo elevata (solo nell'ufficio potrete interagire con quasi trenta oggetti): ci sono così tanti elementi e così tante locazioni da far girare la testa. Insomma, spero di essermi spiegato abbastanza bene: Noir, così come è bello, prende, ma credo potrà piacere esclusivamente agli amanti del genere...

A CURA DI FABIO "ADO" FERRARIO (ADO@MAIL.VIVA.IT)

TEST

F/A-18 HORNET 3.0

Ecco come si presenta il menu principale: da qui, attraverso pochi e semplici sottomenu è possibile accedere al manuale in linea e modificare numerosi aspetti del gioco e del pilota.

No, non è uno scherzo, avete letto proprio bene: a cura di Fabio "ADO" Ferrario. In via del tutto eccezionale, solo per questo di numero PC Game Parade, il buon BDM ha pensato bene di non affidare la recensione di un simulatore di volo al frustratissimo Stefano Gradi che, oppresso com'è dagli esami universitari, ha deciso di prendersi una breve e meritata pausa nella penisola Iberica. E così tocca a me (che sono invece oppresso dalla calura estiva) sostituirlo, occupandomi di questo F/A 18 Hornet 3.0, un simulatore di volo, prodotto dalla Graphic Simulations Corporation, nel quale vi troverete

Che cosa ci fa un Awacs su di una nave portaerei?

E se per caso aveste paura di perdervi...

ZOOM IN

Niente paura perché qui di seguito troverete una piccola e alquanto interessante descrizione del cockpit dell'F/A 18 Hornet 3.0 (riportato qui a fianco), fedele riproduzione dell'avionica montata sugli aerei della Marina degli Stati Uniti, che vi aiuterà a non impazzire ogni volta che cercherete la rotta giusta per giungere sull'obbiettivo da prefissato.
Al centro in alto è possibile distinguere l'ormai immancabile HUD (Head Up Display mod.AN/AVQ-28), strumento di volo primario in grado di fornire al pilota informazioni su navigazione, armamento e volo. Subito sotto c'è l'UFC (Up Front Control, nomenclatura ufficiale ECC), il cui ruolo è quello di monitorare lo status del pilota automatico, dell'IFF (Identification Friend or Foe) del TACAN (Tactical Air Navigation) e della radio UHF.
Ai lati di questo, troviamo i due DDI (Digital Display Indicators) grazie ai quali è possibile controllare il regime dei motori, lo stato dell'armamento e l'azione dei due radar di cui F/A 18 è dotato. Nella parte inferiore sono invece disposti l'HSD (Horizontal Situation Display), in grado di mostrare alternativamente la mappa del territorio e le informazioni addizionali sulla navigazione, l'IFEI (Intergrated Fuel/Engine Indicator), una specie di econometro che vi terrà sempre aggiornati sui consumi e sulle condizioni dei motori e, dulcis in fundo, sull'estrema destra l'Stby Inst Group (Standby Instrument Group) dal quale otterrete numerose informazioni quali altitudine, velocità del suolo, orizzonte artificiale eccetera, eccetera...

SPECS

RAM MINIMA	16Mb
CPU	Pentium
VIDEO	SVGA 640x480, con supporto per Direct3D
AUDIO	Sound Blaster e compatibili.
CONTROLLI	Mouse, tastiera, joystick, fligthstick e chi più ne ha più ne metta
NOTE	Disponibile solo per Windows 95
SOFTWARE HOUSE	empire INTERACTIVE

Perché con il caldo che fa non mi hanno mandato al Polo Nord anziché nel Golfo Persico?

OPINIONE

Che dire di F/A 18 Hornet 3.0? Ma, meglio non infierire, ADO è stato esauriente. Io volevo solo constatare come, dopo aver parlato di "terza generazione" dei simulatori di volo, di meraviglie tecniche e grafiche, vengano pubblicati titoli che sembrano vecchi di due anni. Non so se vi ricordate Su-27 Flanker della Mindscape, grafica povera, ma simulazione ad altissimo livello, una delle migliori in assoluto; bene, questo prodotto della Empire è addirittura più brutto graficamente e non raggiunge assolutamente il livello di realismo di Su-27. Che dire poi di alcuni particolari come il pilota automatico e gli AWACS che decollano da una portaerei? L'unica nota positiva è data dai filmati e dalle schede tecniche presenti nella piccola enciclopedia (non pensate neanche per un momento alla Jane's, quello è un altro mondo), in bianco e nero, però. E' strano come la Empire, dopo aver pubblicato lo stupendo Flying Corps, abbia compiuto questo incredibile passo falso, non me lo sarei mai aspettato, anche se team come i Rowan non sono facili da trovare. Alla fine posso dirvi di spendere i vostri soldini per qualcos'altro, magari iF-22. ***Stefano "Stephan" Gradi***

Una bella ripresa del mio aereoplanino subito dopo il decollo da una portaerei. Adesso lasciate che mi concentri...

Prima di affrontare ogni missione è opportuno aspettare che tutto il vostro stormo sia al completo; nel frattempo è possibile godersi il panorama.

alla guida di uno dei più efficienti aerei da guerra della Marina Militare degli Stati Uniti, l'F/A 18 Hornet, per l'appunto. Dopo una piccola introduzione vi ritroverete nel menu principale, centro nevralgico e punto di partenza di tutte le operazioni di configurazione del gioco. Una volta configurate le opzioni standard (periferica di controllo, risoluzione, dettaglio...) potrete cominciare a giocare creando innanzitutto il vostro pilota, egregiamente rappresentato da un baldo giovane con due baffetti da sparviero, al quale dovrete solo dare un nome proprio e un nome di battaglia; Come in tutti i simulatori di volo, il pilota che creerete sarà soggetto, col passare del tempo e a seconda dell'evolversi delle missioni, a promozioni o degradamenti che faranno scendere o lievitare il vostro punteggio personale. Sbrigate queste piccole formalità entrerete nel vivo del gioco che vi vedrà impegnati in tre campagne ambientate nel Golfo Persico, costituite da diverse missioni tutte precalcolate e tra di loro indipendenti. Il tutto si svolgerà sarà ottenuto con l'utilizzo di una grafica poligonale dalla risoluzione variabile tra i 640x480 e i 1024x768 pixel. Durante le vostre scorribande non avrete nessuna musica di sottofondo; a tenervi compagnia ci saranno solo il rombo dei postbruciatori e le sporadiche informazioni che vi verranno inviate dalla torre di controllo. Dentro alla scatola, assieme al CD-ROM, troverete anche un breve manuale dedicato al sistema di navigazione dell'F/A 18, che sarà comunque coadiuvato da un completo quanto originale help on-line (purtroppo in inglese) corredato di numerosi filmati in bianco e nero.

Nella maggior parte delle missioni alle quali parteciperete, vi troverete a dover affrontare mezzi e postazioni Irachene posti nel bel mezzo del deserto.

ALTERNATIVA

EF 2000 (Digital Image Design): e chi non lo conosce? L'unico e solo simulatore di volo per eccellenza!

iF-22 (Interactive Magic): recensito su questo stesso numero di PC Game Parade, si è distinto per l'ottima grafica e la buona longevità. Da tenere in forte considerazione.

Flight Simulator (Microsoft): altro titolo molto noto ai patiti di questo genere. Sicuramente più rilassante di F/A 18 Hornet, ma non per questo meno valido.

HELP

✗ Per cominciare cercate di familiarizzare il più possibile con i comandi, le procedure di volo e in modo particolare con il sistema di navigazione utilizzando il corso on-line.
✗ Fate molta attenzione agli altri velivoli durante le operazioni di decollo: i loro piloti non rispettano mai la precedenza, quindi occhio agli incidenti...

Dare un voto a un simulatore di volo non è mai una cosa facile perché i fattori di cui tener conto nel giudizio finale sono decisamente tanti. Inizialmente, il prodotto della GSC era sembrato, a me come agli altri redattori, un prodotto piuttosto valido; successivamente però mi sono dovuto ricredere a causa di alcune lacune difficilmente trascurabili. Graficamente il gioco, come potete vedere nelle foto, è un pochino scarso a causa dell'assenza di texture che rendono i paesaggi tutti piatti e uguali tra loro. Il sonoro è praticamente assente (eccezione fatta per il continuo rumore prodotto dai motori) e il realismo è talmente curato che anche un aereo come l'Awacs (pesante qualche centinaia di tonnellate) è in grado di decollare da una portaerei (ironicamente parlando s'intende). Insomma, questo F/A 18 Hornet 3.0 è un gioco carino, ma con dei grossi difetti, che difficilmente riuscirà a portare qualche innovazione nel mondo dei simulatori di volo.

A CURA DI STEFANO GRADI (STEPHAN@GALACTICA.IT)

Voi leggerete queste pagine quando le vacanze saranno finite, io devo ancora partire, quindi devo ancora esibirmi in preziosi virtuosismi sui numerosi circuiti romagnoli

Dovete infatti sapere che ogni anno passo almeno una settimana di vacanza sulla riviera romagnola, giusto per rivisitare le numerose discoteche, per mangiare la piadine e per andare sui go-kart. Chi di voi non è mai salito su uno di quei trabiccoli, non immagina neanche quanto sia divertente affrontare le curve in controsterzo, magari su un veicolo sprovvisto di freni funzionanti. Va beh, lasciamo perdere le vacanze, visto che mancano ancora due settimane, e dedichiamoci a questo nuovo videogioco che, se ancora non l'aveste capito, simula una corsa di go-kart. Vi dico subito che l'impostazione è decisamente arcade, quindi niente tempo perso per aggiustare alettoni, gomme e cose del genere.
Il menu iniziale prevede le solite opzioni: Race per gettarsi subito in pista, Multiplayer per emozionanti sfide con amici, Password per riprendere nel punto in cui vi eravate fermati e

I circuiti sono pieni di ponti e gallerie molto insidiosi; questo tunnel, per esempio, presenta una curva a gomito molto difficoltosa da affrontare.

La visuale interna è indubbiamente la più comoda, il controllo sul mezzo è più diretto e la sensazione di velocità è maggiore.

Aargh! Stavo per sorpassare il tipo in prima posizione e quello sciagurato dietro di me mi ha tamponato facendomi finire in testacoda.

Il circuito olandese è caratterizzato dalla presenza di numerosi mulini a vento; peccato che per fermarmi a guardarli abbia perso numerose posizioni.

SPECS

RAM MINIMA	8 MB
CPU	Pentium 75Mhz
VIDEO	SVGA (320x200, 640x480)
AUDIO	SoundBlaster e compatibili, SFX digitalizzati, Tracce audio
CONTROLLI	Joystick, Tastiera
NOTE	Raccomandato CD-ROM 4x, 16MB RAM
SOFTWARE HOUSE	SEGA

Questa è un'immagine tratta dalla modalità arcade; potete notare la presenza di strani simbolini (descritti nella recensione) mancanti nelle altre foto.

Configure per definire i vari parametri disponibili. Il sottomenu Race vi permette di impratichirvi in una pista qualsiasi, di competere in una gara singola, di affrontare un intero campionato, o di gareggiare in modalità arcade (ossia obbligo di arrivare tra i primi per approdare al circuito successivo). I tracciati sono in tutto otto, situati in vari Paesi e ognuno possiede qualche caratteristica che lo distingue dagli altri.

Nessuno di questi è molto lungo, sono quasi tutti pieni di curve e in alcuni casi, veramente tortuosi. Prima di buttarvi in pista, però, dovrete scegliere il vostro kart tra gli otto disponibili (questa è una costante...), differenziati tra loro da diversi valori di accelerazione, velocità massima e tenuta di strada, oltreché da un nome e una colorazione diversi. I livelli di difficoltà disponibili sono quattro: Easy, Normal, Hard e Pro; peccato, però, che l'unico che offra un minimo livello di sfida sia soltanto l'ultimo.

Già che ci siamo, vi elenco le altre principali opzioni disponibili: modalità video (da 320x200 a 640x480 a 256, 65000 o a 16 milioni di colori), damage on/off, sensibilità dello sterzo e angolo di sterzata. Una volta scesi in pista, ci si trova davanti all'ennesimo gioco di guida tridimensionale con varie visuali disponibili. La principale (e secondo me più spettacolare) è la classica in prima persona con il volante e le braccia del vostro alter ego virtuale in primo piano. Le altre due telecamere sono posizionate alle spalle del veicolo e si differenziano da due diversi livelli di zoom. La grafica dei tracciati è molto particolareggiata, gli oggetti a bordo pista sono veramente tanti, peccato che questo contribuisca a rallentare notevolmente l'azione. In gara singola e nel campionato, l'unico vostro compito è guidare premendo l'acceleratore girando a destra e sinistra quando necessario, magari superando gli altri concorrenti (otto in tutto, tanto per cambiare). In modalità arcade, invece, avrete a disposizione bonus quali Turbo e Supergrip, per aumentare temporaneamente le vostre prestazioni; in aggiunta, alla fine di ogni gara, accederete a una schermata speciale dalla quale potrete comprare dei preziosi upgrade.

Ma con cosa? Naturalmente con i soldi guadagnati in base al vostro piazzamento nella corsa appena conclusa.

Potrete potenziare la potenza del motore, la tenuta di strada, la capacità del serbatoio, il numero di Turbo e di Supergrip a vostra disposizione e, per ultimo, un credito in più rispetto ai tre già in vostro possesso all'inizio. Che dire ancora? Ah sì, la sezione sonora. Gli effetti sonori non sono di eccessiva qualità (il rumore del motore è simile a quello di una lavatrice), il parlato digitalizzato si limita ad alcuni commenti pronunciati da una suadente voce femminile, mentre le musiche (tracce audio) sono veramente ben realizzate e piacevoli. Ok, penso di avervi detto tutto, ritengo che sia giunto il momento di lasciarvi al commento.

Secondo voi, qual è il mio kart? Effettivamente con questa inquadratura è un po' difficile individuarlo, il risultato è un dritto alla prima curva.

Ogni circuito è rappresentato tridimensionalmente e in continua rotazione; in questo modo potete avere un'idea delle difficoltà che vi aspettano.

ALTERNATIVA

Superkarts (Manic Media): il primo titolo della serie rimane sicuramente il migliore, in quanto a giocabilità e divertimento.

Virtual Karts (Microprose): uno dei flop di casa Microprose, giocabilità scadente e lentezza inaudita.

HELP

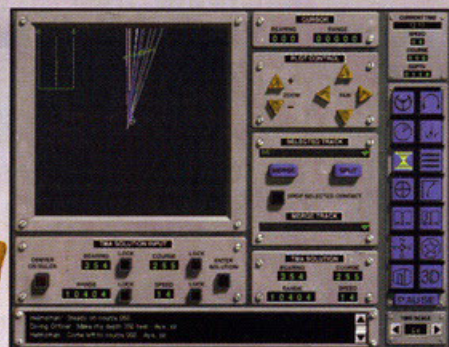
✗ Fondamentale scegliere un kart con un alto valore di grip (aderenza) e buona accelerazione, la velocità massima non è importante perché ci sono parecchie curve in ogni tracciato.

✗ Cercate sempre di conquistare il lato interno delle curve, sarete avvantaggiati nei sorpassi e potrete andare facilmente in sottosterzo (rende le curve spettacolari...)

✗ In modalità arcade, usate il Turbo e il Supergrip con parsimonia, attivateli solo in caso di estrema necessità.

OPINIONE

Purtroppo questo titolo ha un difetto fondamentale: non è divertente. Non sono riuscito a individuare il motivo preciso, è soltanto una sensazione "epidermica". La grafica non è poi malvagia, se non si considerano i pixel un po' grossi e un'eccessiva lentezza anche sui computer più potenti. Quest'ultimo particolare non mi è proprio andato giù: non è possibile che su un Pentium 200 MMX con 32MB di RAM, il gioco non sia fluido in 640x480 a 256 colori, per non parlare dei 65mila o dei 16 milioni. Come forse avrete capito, la giocabilità non è un granché, e sinceramente non riesco a capacitarmene, visti i precedenti titoli. Il feeling con le vetture è praticamente inesistente, sembra che i kart scivolino su dei terreni completamente diversi da quelli rappresentati. La longevità non è elevata, Formula Karts è veramente troppo facile, pensate che ho terminato la modalità arcade alla seconda partita e che ho vinto il campionato pro in due giorni. La nota positiva arriva dalle tracce audio, belle e pompatissime, alcune non sfigurerebbero in una compilation; peccato che in un gioco di guida la loro importanza sia tendente a zero. Che altro dire? Beh, se non considerate queste piccole cose e se siete degli appassionati, potreste trovarlo piacevole. Per una settimana al massimo.

688(I) HUNTER/KILLER

A CURA DI STEFANO "STEPHAN" GRADI (STEPHAN@GALACTICA.IT)

Va bene che sono l'esperto in simulazioni della redazione, ma io non ho ancora frequentato l'Accademia in Marina...

Avreste dovuto vedere come, non appena arrivata la scatola di 688(I) Hunter/Killer, la gente si dileguava il più in fretta possibile. L'unico tranquillo ero io, sapevo che sarebbe toccato a me, dopotutto ero anche contento, il fascino dell'ignoto è sempre vivo in me.
Non appena installato il gioco e aver selezionato la prima missione di allenamento, sono rimasto a fissare il monitor per dieci minuti, cliccando qua e là cercando di fare qualcosa di positivo. Dopo poco ho spento il computer, ho preso in mano il manuale, mi sono sdraiato sul letto e ho iniziato a leggere.
Voi penserete che, vista l'ora, mi sia addormentato subito dopo; e invece no, la lettura si è rivelata affascinante, ho acquisito informazioni interessanti a proposito di un genere a me sconosciuto. E, grazie ai capitoli di addestramento, ho riacceso i computer e in breve tempo ho portato a termine la mia prima missione.
Non so se avete capito che sto parlando di una simulazione di sommergibile nucleare, per la precisione lo statunitense 688(I) di classe Los Angeles; comunque io proseguo con il mio racconto.
Grazie alle nozioni ormai in mio possesso mi sono potuto districare tramite i vari menu (concepiti con la classica struttura dei titoli targati Jane's) che mi offrivano la possibilità di allenarmi, di giocare una missione singola, di affrontare un'intera campagna o di attivare la ormai classica modalità multiplayer.
Prima però ho pensato di dare un'occhiata alla vera e propria enciclopedia elettronica presente in tutti i titoli di questa etichetta della Electronic Arts e devo dire che sono rimasto colpito ancora una volta. Dopo aver acquisito altre informazioni (peggio di un agente segreto), ho voluto mettermi alla prova, avrò veramente capito tutto? Quindi, dopo aver esaminato il briefing, scelto

Visuale dal periscopio, con una profondità di 50 piedi; quella cisterna non sa neanche che esisto e io posso farla saltare da un momento all'altro.

Questo è il TMA (Target Motion Analisys, analisi del movimento del bersaglio), utilissimo per stabilire la rotta di un mezzo navale.

CLASSICO PG

ALTERNATIVA

SSN (Clancy Interactive): Mediocre gioco prodotto da Tom Clancy, il famoso scrittore; la recensione da me redatta mesi addietro è stata inesorabilmente tagliata.

Harpoon (Mindscape): Penso che possa essere l'unica valida alternativa a questo 688, se non altro perché dei miei amici ci giocavano per dei pomeriggi interi.

HELP

- Innanzitutto, non spaventatevi vedendo il manuale di circa 300 pagine e delle schermate piene di sensori e indicatori.
- Seguite con attenzione il capitolo uno e il capitolo cinque del manuale, questi vi condurranno passo passo al compimento di una missione adatta per comprendere tutte le funzioni del 688.
- Non abbiate fretta, siate sempre prudenti e pianificate tutte le vostre mosse, anche solo un miglio di troppo potrebbe esservi fatale.
- Occhio alle emissioni del vostro sommergibile, meno sono e meglio è.

Sala comandi

ZOOM IN

Controllare un sottomarino non è un'operazione semplice, ma dopo un po' di pratica, anche l'utente inesperto riesce a districarsi tra tutti i pannelli di comando. In questo schema riassuntivo, potete osservare quanti siano (pensate che nessuno di essi è lì giusto per colmare un vuoto), in una missione dovrete usarli tutti almeno una volta. Il particolare più bello è rappresentato dal fatto che voi non dovete muovere alcun dito (quindi niente joystick per muovere lo scafo), voi prendete le vostre decisioni cliccando sui vari sensori e immediatamente l'equipaggio si metterà al lavoro; se non è senso di potere questo...
A: Angolo d'attacco, **B:** Aria ad alta pressione, **C:** Schiera a cavo, **D:** Indicatore di rotta, **E:** Controlli immediati, **F:** Passaggio tra i locali, **G:** Compressione tempo, **H:** Area messaggi, **I:** Valvola sfogo di emergenza, **J:** Ventilazione, **K:** Profondità, **L:** Timone, **M:** Indicatore direzionale, **N:** Indicatore direzionale, **O:** Potenza motore, **P:** Velocità, **Q:** Portelli zavorra, **R:** Sonar ad alta frequenza

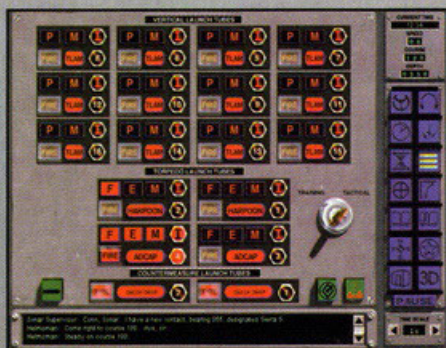
SPECS

RAM MINIMA	16 MB
CPU	Pentium 90Mhz
VIDEO	SVGA (640x480)
AUDIO	Sound Blaster e compatibili, SFX digitalizzati
CONTROLLI	Mouse
NOTE	Raccomandato Pentium 166Mhz, 32MB RAM, CD-ROM 6x
SOFTWARE HOUSE	ELECTRONIC ARTS

La mappa mostra gli oggetti attualmente individuati dal sonar, lo schema a destra serve per istruire i siluri e assegnare gli obiettivi.

Un disegno relativo a una parte di un sommergibile; una delle tantissime informazioni reperibili dall'enciclopedia della Jane's.

Prima di ogni missione delle campagne, assisterete a un filmato che illustra la situazione nella zona interessata.

l'armamento ed effettuato le riparazioni necessarie, sono salito a bordo del mio SSN 771 Columbia (il nome del giocattolino).
Capendoci qualcosa, ho potuto constatare che la strumentazione di bordo è veramente completa e dettagliata, ci sono miriadi di sensori e di spie, ognuno con una sua funzione particolare.
Mi sono diretto al periscopio, ho osservato il mondo da quel tubo, ho esaminato le cartine, ho attivato il sonar e rilevato il mio primo bersaglio. Dopo averlo tracciato con lo strumento per l'analisi del movimento, sono passato alla sala delle armi, ho selezionato il siluro appropriato, ho fatto entrare l'acqua nel tubo di lancio, ho equalizzato la pressione e infine ho aperto il portellone. Dopo un rapido controllo di sicurezza sul sonar e sul TMA, ho premuto il tasto per lanciare il torpedo e mi sono portato immediatamente sulla visuale in 3D per seguirlo fino all'impatto. L'incontro è avvenuto dopo circa due minuti, lo scoppio è stato forte e spettacolare, del sottomarino russo non v'era più traccia. E così ho concluso il mio primo viaggio negli abissi, non pensavo di appassionarmi tanto.

Per lanciare un siluro, non basta premere un tasto, bisogna compiere almeno cinque operazioni in sequenza, altro che F-22.

Prima di altre parole: questa è una simulazione adatta solo agli appassionati, prima di iniziare a giocare è indispensabile leggersi il manuale e entrare nell'ottica giusta. Scordatevi manovre veloci e azione adrenalinica, per avere successo dovete armarvi di tanta pazienza e soprattutto avere la voglia di pianificare ogni vostra mossa a tavolino. Se non siete degli amanti dei simulatori, statene alla larga; se al contrario li amate, questa è una piacevolissima variante rispetto agli aerei. La simulazione è assolutamente accurata, sicuramente la migliore per quanto riguarda i sottomarini. All'inizio ero veramente sconcertato, non sapevo dove andare a sbattere la testa, dopo, con pazienza, ho iniziato a capire i meccanismi giusti e quando ho affondato il mio primo obiettivo non stavo più nella pelle. La cura per i particolari è ciò che mi ha colpito di più, ogni sensore possiede la sua scala di valori, proprio come nella realtà; non dubitate, la qualità di questa produzione è altissima. Lo stesso discorso vale anche per la grafica, bella, nitida e adeguata al genere; l'unica cosa che non mi ha esaltato è la visuale in 3D, peraltro adeguata alla sua funzione. La parte sonora è completa e di buon livello, ogni vostra azione è commentata dal vostro assistente e da un effetto digitalizzato, la musica di accompagnamento è gradevole e mai snervante. Il voto riguardante la giocabilità è basso per i motivi elencati all'inizio del commento: è una simulazione, non un gioco divertente. E come tale va valutata, non ci sono dubbi. Ultimo discorso per quanto riguarda la longevità: le missioni di allenamento sono una decina, lo stesso quelle singole, in più ci sono tre campagne e la modalità multiplayer, cosa volete di più?

Approfondimento: il sonar

ZOOM IN

Il maggior pregio di un sottomarino è quello di poter individuare le altre navi senza essere visto, o quantomeno avvistarle con un certo anticipo. Lo strumento fondamentale per questa operazione è il sonar. Il sonar è utilizzato per individuare sia sommergibili che navi di superficie e, al di sotto della profondità di 60 piedi (profondità del periscopio), è l'unico sensore attivo. I sonar si dividono in due tipi: attivi e passivi. Quest'ultimo può venire utilizzato esclusivamente per ascoltare, ricevendo i suoni prodotti da sorgenti esterne. Lo svantaggio di questo tipo di sonar, è quello di non poter determinare con precisione la distanza dell'oggetto individuato. Questo è invece possibile con i sonar attivi che, grazie al principio della ecolocalizzazione, trasmette un segnale acustico ad alta energia, gli oggetti individuati riflettono il segnale e la eco risultante viene rilevata dagli idrofoni (sensori) del sottomarino. Il tempo trascorso tra l'invio del segnale e la ricezione della risposta indica con altissima precisione la distanza del bersaglio. Come è facilmente intuibile, lo svantaggio è costituito dalle onde sonore trasmesse che rendono facilmente individuabile il sottomarino.

TEST

Un giorno nacque Warcraft...e luce fu! Da allora, caratterizzato da un "turbillon" di emozioni videoludiche, ma soprattutto da un devastante crescendo di successo e guadagni per le relative software house, sugli scaffali dei negozi specializzati si susseguirono nell'ordine: Warcraft 2, Command&Conquer, Red Alert (tutti corredati da un'orda di data disk) e un'infinità di cloni più o meno divertenti e innovativi, che hanno avuto l'unico effetto di saturare un mercato sempre più esigente e selettivo come quello dei videogiochi.
Il gioco in questione, come molti di voi hanno forse intuito guardando le foto, è dedicato a uno degli ultimi film interpretati da Kevin Costner: Waterworld. Purtroppo, a chi si fosse perso il film al cinema, non potrò essere di grande aiuto, visto che neanche io ho visto sul grande schermo la pellicola in questione: d'altra parte chi potrebbe darmi torto?
Già due mesi prima che il film approdasse nelle nostre sale, le riviste specializzate parlavano di un colossale flop costato più di 250 miliardi di lire...onestamente non mi pizzicavano le mani dalla voglia di spendere un deca per vedere una ciofeca su celluloide!
Comunque sia, a quasi due anni dalla prima di quello che invece - almeno sulla nostra penisola - risultò un film di discreto successo, la Interplay ha pensato bene di fare la gioia di tutti i fan del

A CURA DI DIEGO "DOUGLAS" COSSETTA (DOUGLAS@AGINET.IT)

"Cavoli!!! Un gioco in cui poter controllare con il mouse una squadra di omini, a cui far svolgere una marea di diverse missioni per gli schermi di mezzo mondo? Un sogno che si avvera!!!"

"Fantozzi...è lei?"

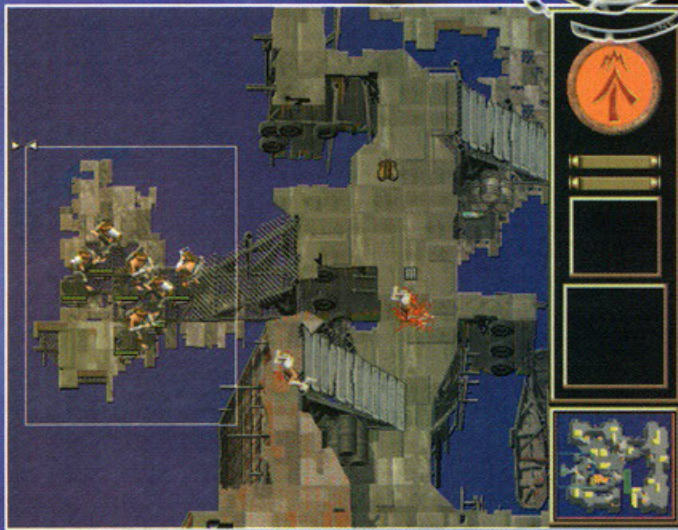
buon Kevin, proponendo la versione videoludica del "Mondo d'acqua". Come forse avrete assai perspicacemente capito, quello che vi troverete tra le mani sarà uno dei tanti cloni in stile Command&Conquer (o Warcraft 2 o Red Alert...): l'unica cosa che forse caratterizzerà il titolo in questione, sarà questa volta un'ambientazione un po' più "ragionata" e una trama sensata a legare tra loro le diverse missioni.
Per quelli che non hanno mai visto un prodotto del genere (ma non posso credere che esista ancora un essere vivente di questo tipo sulla terra!), sarà utile dire che lo scopo del gioco consiste nel portare a termine una lunga serie di missioni, di cui vi sarà proposto il briefing all'inizio di ogni singola fase dell'avventura.
A introdurre e a contestualizzare le diverse sezioni che costituiscono la trama, ci pensano lunghi filmati realizzati con uno stile molto simile a quello utilizzato per il film (sia per quanto riguarda i costumi, che per ciò che concerne le scenografie): una volta che vi sarete "rifatti gli occhi" con ciascuno di questi cortometraggi, verrete istruiti sugli aspetti più pratici che dovrete affrontare per portare a termine con successo le singole missioni; in poche parole, i filmati sono utili a creare e a mantenere l'ambientazione, mentre le fasi successive costituiscono l'intelaiatura vera e propria del gioco.
Durante la fase di briefing, una voce fuori campo vi descriverà nei dettagli la situazione e quello che dovrete invece fare voi: sebbene il livello e la qualità della digitalizzazione audio sono più che soddisfacenti, il fatto che l'intero prodotto è realizzato in inglese e la totale assenza di un qualsiasi aiuto testuale su schermo, potrebbero rendere alquanto problematico il primo approccio, almeno agli utenti meno "anglofili". È anche vero che - una volta iniziato il gioco - sarà sempre possibile richiamare una schermata, in cui vengono riassunti in modo tanto sintetico, quanto chiaro, i diversi obiettivi della missione... quindi se a scuola avete studiato francese, don't worry!

WATERWORLD™

Ecco il manipolo di eroi, mentre conquista la nave che li porterà in salvo nella seconda missione.

RAM MINIMA	16MB
CPU	486 DX2 66Mhz
VIDEO	SVGA 640x480
AUDIO	Sound Blaster e compatibili
CONTROLLI	Mouse
NOTE	Il gioco funziona sia sotto DOS che sotto Windows95
SOFTWARE HOUSE	Interplay

Talvolta vi capiterà che i vostri soldati si sovrappongano tra di loro o con i nemici: in una situazione del genere, dare un ordine a un determinato uomo sarà un impresa ardua.

In mezzo al gruppo dei vostri uomini c'è un malcapitato nemico: per chi non l'avesse capito questo è uno scontro corpo a corpo... la sagra della chiarezza!

Tracciando con il mouse una figura rettangolare, tutti gli uomini toccati dall'area in questione, saranno interessati contemporaneamente da un singolo ordine che impartirete.

L'ultima fase di carattere organizzativo che vi spetterà prima di buttarvi nella mischia, consiste nell'assegnare agli energumeni che costituiscono il plotone da voi comandato, le armi più adatte e, soprattutto, devastanti possibile.
Dopo aver preso il comando del gioco vero e proprio, vi troverete a dover comandare un manipolo di eroi praticamente dedicati al suicidio, che dovete guidare al completamento della missione: aggirandovi per i diversi livelli, potrete raccogliere per strada una serie di oggetti (come munizioni, ricariche energetiche, armi e amenità varie) che vi saranno senza dubbio utili nello svolgersi dell'azione. A ostacolare le vostre eroiche gesta, ci penserà una folta schiera di nemici, che non si farà molti scrupoli pur di farvi la pelle. Nei confronti di tutto ciò che è ostile i vostri uomini si comporteranno in modo ben preciso: se verranno attaccati, risponderanno per le rime ai folli che hanno osato porsi sul loro cammino, mentre se volete che siano loro a offendere allora dovrete appositamente istruirli indicando loro la posizione e la direzione del nemico a cui rompere il muso.
Come già accadeva per i titoli a cui si ispira, anche in Waterworld potrete selezionare in una volta sola un gruppo di uomini, in modo da impartire una volta sola per tutte lo stesso ordine a tutti gli uomini che state guidando; con il proseguire nelle missioni, comunque, il gruppo che avete a disposizione verrà diviso in diverse locazioni all'interno dello stesso livello, e quindi - a questo punto - dovrete per forza di cosa destreggiarvi anche a livello puramente strategico, riuscendo a coordinare alla perfezione le azioni delle diverse squadre.
Al termine di ogni missione, così come in quelle successive, potrete usufruire di nuove armi e utili informazioni, che vi faciliteranno nell'avanzare nel gioco.
Mentre inizialmente potrete comandare "solo" quattro uomini, con il passare delle missioni arriverete a dover accudire fino a dodici soldati...e dico "accudire", perché quando vi troverete a dover tenere a bada una dozzina di soldatini sparsi magari in quattro diverse locazioni, ma soprattutto che se ne vanno ciascuno dove gli pare, più che di doti strategiche e abilità col mouse, avrete bisogno di una grande pazienza: meno male che a semplificarvi la vita ci penserà una piccola mappa posta nella parte bassa destra dello schermo, che vi permetterà di trovare e identificare in un attimo i vostri cari sottoposti.

ZOOM IN

Tie-in: un buco nell'acqua

Onestamente, non mi ricordo di giochi ispirati a film, che abbiano riscosso un grandissimo successo: arrivando, infatti, dall'esperienza Amiga, non posso infatti che ricordare divertito i clamorosi flop collezionati a raffica dalla Ocean, che pensava solo a spendere immani capitali per acquisire i diritti relativi a questo piuttosto che a quel titolo, per poi rimanere senza un soldo per finanziare la realizzazione del gioco vero e proprio: mitici i vari Batman, Terminator, Total Recall o The Running Man (solo per citarne alcuni...tra l'altro a una prima occhiata sembra proprio che al "signor Ocean" non stia proprio simpatico il buon Arnold Schwarzy). E lo stesso trend sembra essere seguito anche per ciò che riguarda i fumetti... Che forse sia meglio investire tempo e risorse economiche in titoli magari dal nome sconosciuto, ma divertenti e (soprattutto) che abbiano qualcosa di veramente nuovo da dire? Meditate gente, meditate...ma soprattutto quando dovete acquistare la versione videoludica di un determinato film, state attenti a non prendere pacchi clamorosi: informatevi bene prima di acquistare un prodotto del genere (magari leggendo la fida PC Game Parade) e non fatevi solo attrarre dallo specchietto per le allodole costituito dal titolo...e vivrete felici e contenti.

Inizialmente, l'area di gioco che avrete a disposizione in ciascun livello sarà abbastanza limitata, ma non ci vorrà molto perché essa si allarghi in modo esponenziale con l'avanzare delle missioni, diventando davvero vasta.
Cosa manca? Penso niente...comunque per sicurezza andate a dare un'occhiata anche a box e didascalie.

ALTERNATIVA

Warcraft 2 (Blizzard): ormai abbastanza datato, ma sempre validissimo: ambientazione fantasy tra orchi e umani.

Command&Conquer (Virgin): stesso genere e stesso livello qualitativo (se non superiore), ma con ambientazione militare.

HELP

✗ Quando potete, portatevi dietro tutto il gruppo: alcune missioni, per essere terminate, richiedono la presenza "all'arrivo" di tutti i sopravvissuti.
✗ A meno che non sia specificato il contrario, evitate di ammazzare tutti i nemici e limitatevi a portare a termine gli obiettivi della missione: risparmierete armi e tempo.

OPINIONE

Ogni tanto - se posso dire la mia - mi viene da pensare come questa sorta di moda consistente nel copiare in modo spudorato titoli di successo, con la speranza di bissare le fortune dei predecessori, sia un tantino squallida e talvolta mi chiedo dove certe software house trovino il coraggio di lanciare sul mercato titoli geneticamente legati ad altri prodotti dello stesso genere, ma di qualità decisamente inferiore e in un certo senso "insipidi". Comunque sia, lasciando per un momento da parte quelle che sono solamente elucubrazioni, in cui mi lancio, di tanto in tanto, quando cominciano ad appannarmisi i riflessi, vediamo un po' cosa si può dire in due parole di questo Waterworld: grafica carina (o meglio...nella norma, nel senso che non è decisamente niente di spettacolare), sonoro che fa il suo dovere (non ci sono tracce audio), ma longevità assicurata dalle oltre trenta missioni. Se dovete ancora giocare ai capolavori della Westwood, lasciate pure da parte questo WW, ma se siete degli insaziabili strateghi e non sapete più dove mettere le mani, ricordatevi che facendo certe cose si diventa ciechi e quindi forse è meglio dare un'occhiata a questo nuovo gioco targato Interplay.

A cura di Riccardo "N che gira" Landi (rickylaz@mbox.vol.it)

LIGHTHOUSE

Caro Ministry of Game,
Sono un appassionato di giochi e molto tempo fa ho acquistato Lighthouse, grandissimo errore da parte mia perché, sono d'accordo che è un grandissimo gioco, ma sfido chiunque a risolverlo. Finalmente, dopo tanto viene pubblicata la da parte vostra la soluzione di Lighthouse (puoi capire la gioia da parte mia e di tutto il vicinato).
Accendo il PC e comincio a risolvere questo dannatissimo gioco (tengo a precisare che anche con la soluzione è veramente dura arrivare alla conclusione) comunque dopo svariate ore di incavolamenti arrivo quasi in fondo al gioco, cioè entro nell'isola di VULCANO. Nel mio inventario ho praticamente tutto quello che si può trovare in un supermarket!!!
Ma, sorpresa, mi viene chiesto di usare un paio di FORBICI e la DINAMITE, ma nel mio inventario non ci sono. Ho rifatto tutto il gioco dall'inizio, ma non c'è traccia ne di forbici ne di dinamite. Puoi chiedere a Matteo Pavesi dove cavolo l'ha trovata questa roba???
Spero che questa lettera venga pubblicata, complimenti per la rivista e per la tua rubrica, ciao.
Mauro

Caro Mauro anch'io come te ho perso parecchio tempo dietro agli enigmi di Lighthouse (ne ho scritto la recensione), ma non mi è sembrato impossibile da risolvere; parecchio difficile sì, ma non impossibile. Venendo al tuo problema, sono molto dispiaciuto, ma è una di quelle situazioni che viste da fuori fanno sorridere chi ha già finito il gioco (ma fanno disperare il povero "incagliato").
In fondo, nessuno può negare che molte volte la risoluzione di un enigma dipende anche dalla fortuna.
Quante volte si clicca a un pixel dalla soluzione e vedendo che non funziona si cercano altre strade? (E poi quando, esausti, si chiede la soluzione, si risponde: "Ma come, l'ho già fatto ma non funziona!!!") Nel tuo caso specifico, una volta arrivato nella grotta non devi far altro che avvicinarti alla locomotiva/trivella e cliccare sul cassettino di metallo che c'è sul fianco tra la carrozzeria e le ruote. Lì dentro troverai le tanto agognate forbici e la dinamite. Comunque non preoccuparti: a Matteo gli abbiamo già tirato le orecchie a sufficienza per questa sua svista.

Lighthouse

SAM & MAX

Caro Ministry of Game
sono Danilo e vi scrivo per avere un piccolo aiuto riguardante il gioco Sam & Max Hit On The Road.
Sono arrivato alla festa dei piedoni quando il capo di questi mi ha chiesto di trovare degli oggetti che si collegassero in qualche modo ai quattro pali totem. Ho già dato il dente di dinosauro, il vortice misterioso racchiuso dentro la palla di vetro e il cuscino pieno di gelatina. Qual'è il quarto stramaledettissimo oggetto da dare all'altrettanto stramaledettissimo piedone? Ti prego di pubblicare la risposta al più presto altrimenti impazzisco.
Danilo

Ahi, ahi, ahi Danilo sei caduto proprio ad un passo dal gran finale! È sempre un peccato dare la soluzione dell'ultimo enigma, ma è il mio lavoro perciò poniamo fine alla tua agonia. Il quarto oggetto è.... (rullo di tamburi) ...la melanzana somigliante a John Muir!!! Per averla devi recarti al Celebrity Vegetables Museum, una volta lì, raccogli una melanzana dalla cassetta sulla destra e dalla alla signora dietro al bancone insieme al quadro di John Muir che hai rubato nella villa di Conroy a Bumpusville (perché l'hai rubato, vero?...). Ora lascia il museo e vai a farti un giro per altre locazioni, quando tornerai ti verrà consegnata, dalla vecchietta di prima, una melanzana somigliante a John Muir. Torna dai piedoni e butta la melanzana nella pozza... il gioco è fatto, anzi non solo hai risolto l'enigma, ma hai anche finito il gioco!

MDK

Caro Ministry of Game,
sono un lettore di PC Game Parade e vorrei sapere se avete qualche codice per MDK perché avendo la versione nella quale si salva solo alla fine della partita risulta molto difficile finire alcuni livelli come, per esempio, il sesto dove mi sono bloccato. Non vorrei rimanere bloccato in eterno... ciao e grazie.
Marco Di Napoli, S. Maria di Castellabate (SA)

Ciao Marco, hai fatto bene a specificare che sei un lettore di PC Game Parade perché noi a quelli delle altre riviste non rispondiamo. Scherzi a parte, benvenuto all'angolo dei disperati e stai tranquillo perché se la tua lettera è stata pubblicata vuol dire che una soluzione al tuo problema c'è. In realtà questi codici avremmo potuto pubblicarli già il mese scorso, ma siccome ho dovuto chiudere la rubrica in anticipo per la trasferta all'E3 sono rimasti fuori per una manciata di ore (mi sono arrivati la mattina dopo).
Ma è inutile piangere sul latte versato perciò (ta-daaa) ecco i cheat.

MDK

L'altro giorno passeggiando per le strade di Stoccolma uno sconosciuto mi ha fermato e mi ha chiesto come mai i miei genitori mi avessero dato un nome così strano come Ministry of Game. Al momento sono rimasto stupito del fatto che questo individuo mai incontrato prima mi conoscesse, poi guardandolo meglio l'ho riconosciuto: era Kurt, il protagonista di MDK. Quindi gli ho risposto che prima di interessarsi ai fatti degli altri dovrebbe decidersi a comprare un vestito normale, visto che la tuta che indossava non sarebbe servita a nulla per i prossimi cinquant'anni e inoltre faceva sudare (cosa che lui mi ha confermato). Dopo questo scambio di battute ci siamo salutati e ognuno ha continuato per la propria strada; è bello incontrare vecchi amici passeggiando per le strade di Stoccolma.

Durante la partita premi F1 per andare nella schermata dell'help, quindi digita uno dei seguenti codici. Ricorda: puoi utilizzare questi codici solo una volta per livello.

HEALME	*Ricarica completa d'energia*
INEEDABIGGUN	*Gatt powerup*
TORNADOWAY	*Twister powerup*
HOLOKURTISFUN	*Decoy powerup*
ILIKETOLOB	*Mortar powerup*
NASTYSHOTTHANKS	*Homing sniper granade powerup*
KILL	*Suicidio!*

Attenzione! Data l'enorme (forse sto esagerando) quantità di versioni differenti di questo gioco, questi cheat potrebbero non funzionare ad alcuni di voi. Se siete tra i pochi sfortunati comunque in Internet si trova una patch per poter salvare anche durante la missione (la patch è ufficiale, non preoccupatevi).

DRAGON LORE

Caro Ministry of Game,
ho comprato un paio di settimane fa un gioco, Dragon Lore The Legend Begins. Non è nuovo, lo so, comunque non riesco a entrare nel tunnel, ho provato di tutto, ho persino ricominciato il gioco dall'inizio una trentina di volte perché credevo di essermi dimenticato qualcosa di importante, ma niente. Sono al punto dove inserisco l'ingranaggio e devo tirare la leva per aprire la porta, gli oggetti che ho sono tantissimi come lo scudo, l'armatura, la pietra focaia, lo zolfo, il martello, i fiori, la chiave del regno delle fate, ecc.
Aiutami ti prego, dimmi se c'è qualcosa che non ho preso per aiutarmi ad entrare nel tunnel (che si trova dopo la fontana e il campo di fiori) e dimmi come faccio, se possibile ad uccidere la pianta carnivora o a entrare nel paese dei funghi. L'ultima cosa che devo dirti è che quando parlo con Kuru non riesce mai a finire la seconda frase perché si incanta, non vorrei che fosse questo ad impedirmi di andare avanti.
Ti faccio i complimenti per la tua rubrica, è molto ben curata e soprattutto molto utile. Purtroppo da solo da circa un anno che compro PC Game Parade, ma visto la vostra continua miglioria continuerò sempre a seguirvi.
Cristian, Vicenza

Ehilà Cristian, ma lo sai che sei un tipo strano? Cosa ti salta in mente di voler entrare nel tunnel quando c'è una marea di gente che non riesce a uscirne? La mia filosofia comunque mi impone di non interferire nelle decisioni altrui perciò se mi chiedi una mano per entrare nel tunnel sarò ben lieto di dartela anche se non approvo la tua decisione.
Una volta arrivato alla grotta parla pure con il cavaliere giapponese e posiziona l'ingranaggio sul muro (come appunto hai già fatto) quindi devi trovare una porta illusoria sulla destra e lì "castare" un Dispell Illusion in modo da eliminare l'illusione ed entrare nell'apertura. Una volta dentro raccogli la torcia e il secchio, riempi il secchio con l'acqua della stanza in fondo a destra ed esci dalla porta illusoria. Una volta fuori appoggia il secchio pieno d'acqua sulla leva e il cancello si aprirà, entra nella grotta e raccogli lo scrigno d'argento e... beh non voglio rovinarti il gioco, quello che dovrai fare con quello scrigno lo lascio scoprire a te.
Per quel che riguarda il villaggio dei funghi, invece, devi attraversare il fiume con il traghetto quindi una volta dall'altra parte segui il sentiero finché non trovi un teschio raccoglilo e legalo alla corda quindi fissa il tutto all'albero e parla con il cavaliere dall'altra parte. Se hai già fatto queste operazioni non capisco come poterti aiutare comunque una volta al villaggio, per uccidere lo scorpione basta che ti mangi il fiore blu prima del combattimento. Beh, spero di esserti stato d'aiuto e fammi sapere com'è andata a finire...

LETTERE DAL FUTURO

X-COM: APOCALYPSE

E sì, questo mese si comincia con il sorpresone. Avete letto la recensione qualche minuto fa ed ecco dopo neanche cinquanta pagine i cheat.
Ci ho pensato su un po' prima di decidere di pubblicarli e sono convinto che qualcuno criticherà questa mia scelta, dicendo magari che in questo modo rovino il gioco (la prima volta che ho sentito una cosa del genere si riferiva al primo Monkey Island), ma in fondo io non obbligo nessuno a usare i cheat, se c'è gente così stupida da non resistere alla tentazione di finire il gioco con i cheat lo stesso giorno che l'ha acquistato non è certo colpa mia...
Per attivare i cheat andate nel menù principale e digitate UFO CHEAT tenendo premuto il tasto ALT se ha funzionato comparirà una scritta di conferma altrimenti ritentate.

ALT + ESC	*Per disattivare i cheat*
ALT + PIU' (tn)	*Per aumentare l'equipaggiamento*
ALT + 1,2,3,4,5,6,7	*Inverte le dimensioni*
ALT + A	*Autosave on/off*
ALT + C	*Obbliga gli UFO a schiantarsi*
ALT + D	*Altera le dimensioni della mappa*
ALT + F	*Per costruire fabbriche*
ALT + M	*Per avere $100000*
ALT + N	*Mostra la quantità di alieni all'interno di un edificio*
ALT + P	*Completa il progetto all'istante*
ALT + Q	*Abilita tutte le produzioni*
ALT + R	*Abilita tutte le ricerche*
ALT + S	*Overspawn*
ALT + T	*Apocalypse mission*
ALT + V	*Mostra tutta l'Ufopedia*
ALT + X	*Per avere un esemplare di ogni veicolo*
ALT + Z	*Mostra tutte le connessioni*

COMANCHE 3

Per tutti gli appassionati di elicotteri e per tutti quelli che non desidererebbero altro dalla vita se non guidare il mitico Tuono Blu ecco un piccolo cheat veloce, veloce da leccarsi le orecchie per Comanche 3. Durante la missione premete R per attivare la radio e digitate COWZ, i nemici dovrebbero rimanere paralizzati in aria per una trentina di secondi. Non è molto, ma potrebbe essere solo l'inizio.

DUNGEON KEEPER

Se quello di Comanche 3 era un cheat rapido, questo di Dungeon Keeper sarà fulmineo, infatti per sollazzarsi con svariati cheat non dovrete far altro che premere il tasto INVIO del tastierino numerico per far comparire in mezzo allo schermo l'elenco dei cheat; basterà premere quello desiderato per attivarlo.

DAGGERFALL

Di questo gioco ne avevamo già parlato, ma recentemente mi è giunta una soffiata piuttosto interessante: cercate nella directory di Daggefall il file Z.cfg, editatelo e aggiungeteci la stringa: cheatmode 1.
A questo punto fate partire il gioco tranquillamente e una volta scesi in un dungeon premete CTRL + F4 per attivare (e disattivare) il God Mode. Visto che in questa modalità si può uscire dalla mappa del dungeon e continuare a cadere all'infinito, premendo ALT + F11 vi ritroverete nell'ultima stanza dove avete toccato terra.
Rimanete sintonizzati perché ho come l'impressione che questa storia non finisca così.

NEED FOR SPEED 2

Dopo Daggerfall, un altro "upgrade" di cheat per un gioco molto discusso come TNFS2.
Vi ricordate i cheat per guidare veicoli aggiuntivi (che poi erano quelli che componevano il traffico)? Beh, quello era solo l'inizio visto che digitando nel menù delle opzioni la parola DRIVExx (dove al posto di xx va messo un numero da 29 a 50) potrete guidare le cose più assurde.
Per esempio, vi ritroverete al comando di un T-Rex o di una macchina della polizia volante, potrete guidare un astronave aliena o una semplice cassa di legno, molto divertenti sono anche la limousine, la 2CV Citroen e la formula Indy... provare per credere!

ERRATA CORRIGE FIFA 97

È stato definitivamente appurato che i cheat per la simulazione calcistica della EA erano falsi: infatti, non è in alcun modo possibile impostare la data del BIOS sul 29 Febbraio 1997 perciò smettetela di fare tentativi, siamo stati presi in giro!

Scrivete a:

Se hai qualche quesito da porre scrivi al seguente indirizzo:
PC GAME PARADE - MINISTRY OF GAME
V.le Espinasse 93 - 20157 Milano
FAX 02- 38010028
E- Mail: pcgame@contatto.it - rickylaz@mbox.vol.it

NO CARRIER

Nel momento in cui state leggendo queste righe sarà settembre e sicuramente vi starete apprestando a riprendere il lavoro o la scuola, io invece nel momento in cui sto scrivendo sto per partire per la Scandinavia. Perché ve lo dico? Così, giusto per farvi un po' d'invidia. (Si ma guarda che a settembre anche tu starai lavorando! NdMestesso)

Pc Welcome P200 MMX

Un PC che duri per sempre non esiste, le leggi di mercato e dell'evoluzione tecnologica impongono una vita piuttosto breve all'hardware, tanto che un componente oggi di ottima qualità fra sei mesi sarà lo standard, e sarà anche venduto a metà prezzo.

A CURA DI ALBERTO FALCHI (ALBERTO@MAIL.VIVA.IT)

Fatta questa premessa è quindi impossibile sperare di comprare un computer e non aggiornarlo per parecchi anni, soprattutto se lo si utilizza in campo ludico. Però, è fuori ogni dubbio che, acquistando quanto di meglio c'è sul mercato, la vita del proprio gioiello si allunghi di qualche mese. Proprio per questo motivo il computer che andremo presto a esaminare racchiude all'interno del case minitower alcune fra le migliori periferiche oggi in commercio. Iniziamo da quella che è la parte principale di ogni computer: la CPU. La motherboard, dotata di 512 KB di cache L2, monta il processore più potente attualmente in commercio compatibile con il socket 7, il Pentium 200 Mhz con tecnologia MMX (anche se mentre leggete queste righe dovrebbe essere disponibile il P233 MMX di Intel). Tralasciando discorsi vari sull'effettiva innovazione portata da questa tecnologia, bisogna dire che questo è l'unico investimento a lungo termine che attualmente si può fare; infatti i Pentium II sono ottimizzati solamente per sistemi operativi completamente a 32 bit, come Unix e Windows NT, mentre il K6 di AMD e il M2 di Cyrix hanno delle carenze per quanto riguarda le prestazioni del coprocessore matematico, oltre a presentare potenziali problemi di compatibilità. Diciamo comunque che anche nel caso decidiate di non utilizzare applicativi nativi per MMX, noterete un certo incremento di prestazioni, il 10% circa, grazie al fatto che la cache interna del processore è stata portata a 32 KB, il doppio di un normale Pentium. La CPU è un elemento fondamentale, ma se non è accompagnata da periferiche adeguate si rischia di vedere le potenzialità del sistema frenate da un collo di bottiglia, rappresentato, per esempio, da una scheda video scadente o da un disco fisso lento. Non è il nostro caso, dato che l'interfaccia grafica è la nota Matrox Mistique, la versione con 2 Mega di WRAM, un acceleratore 2D/3D sicuramente molto conosciuto fra gli appassionati di videogiochi, indubbiamente la scheda attualmente dotata del miglior rapporto qualità/prezzo. Certo, nel campo del 3D niente può competere con una 3DFX Voodoo, ma non bisogna dimenticare l'elevato prezzo di questo componente. Il disco fisso è invece il velocissimo Seagate Medialist, un hard disk da 5400 RPM e con un tempo di accesso medio inferiore ai 10 ms... indubbiamente uno dei dischi IDE più veloci sul mercato, che ottiene prestazioni superiori anche al plurilodato Quantum Fireball. Altro elemento chiave in un sistema è il lettore CD, dato che la sua lentezza comporterebbe dei tempi di attesa troppo lunghi e dei filmati scattosi, e, anche qui, c'è da rimanere soddisfatti: il Samsung 12x offre delle prestazioni davvero eccezionali, è poco rumoroso, ed è riuscito a leggere senza problemi ogni tipo di supporto, anche i CD masterizzati. Inoltre, ho apprezzato parecchio il sistema di molle che impedisce al cd di vibrare eccessivamente quando si raggiunge la massima velocità di rotazione del disco, nelle tracce più interne. La parte audio è invece affidata a un elemento che ormai potremmo definire standard, una Sound Blaster 16, scheda più che conosciuta dalle buone prestazioni, ma sprovvista di modulo wavetable per riprodurre i file midi. Manca all'appello solamente il monitor, non presente nella configurazione da noi provata... evidentemente il produttore ha preferito lasciare all'acquirente la scelta di questo componente, in modo che ognuno si orienti verso la scelta più adatta per le proprie esigenze. Infine, condisce il tutto una buona dotazione di memoria ram, ben 32 MB, che permettono a Windows 95 di raggiungere prestazioni ottimali.

ZOOM IN

PRO:
- Tutte le periferiche sono di elevatissima qualità.
- Hard disk estremamente veloce.
- Buona dotazione di memoria.

CONTRO:
- Forse sarebbe stato meglio avere anche una 3DFX, ma è solo un puntiglio.
- La scheda madre non supporta il BUS a 75 Mhz, quindi è impossibile overcloccare la CPU utilizzando questo fattore di moltiplicazione.
- La scheda sonora non è dotata di sintesi wavetable.

SPECS

PRODUTTORE: **Datamatic**

DISTRIBUTORE: **PC Welcome**

NOTE: **Lire 2.390.000 + Iva**
P200 MMX Intel con 32 MB di RAM, CD-ROM Hitachi 12x IDE, HD Seagate Medialist da 2.5 GB, Matrox Mistique 2 MB e SoundBlaster 16

MONSTER TRUCKS

Chi ha detto che un gioco di corse deve essere per forza di automobili? Provate l'emozione di correre sui tremendi Big-Foot, i veri mostri americani: carrozzeria "normale" con sospensioni e motori giganteschi. Scegli tra 9 vetture, ognuna delle quali con differenti caratteristiche come accelerazione, sterzo, peso e tipo di carrozzeria. 3 differenti modalità di gioco tra cui la spettacolare "Car Crushing": corri anche tu sopra montagne di macchine con questi mostri motorizzati!

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi
- Pentium 75 MHz
- 16 MB di RAM
- Scheda grafica SVGA 1 MB
- CD-ROM 2X
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibileibil
- Tastiera

Consigliati
- Pentium 133 MHz
- 16 MB di RAM
- Scheda grafica SVGA 2 MB
- CD-ROM 4X
- Scheda sonora SoundBlaster 16 bit
- Tastiera, joypad

MANUALE IN ITALIANO

PSYGNOSIS

PC CD ROM

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399
Sito web: www.halifax.it